

GUÍA DE COMPRAS DE PLAYSTATION 2

Elaborada por los expertos de Play2Manía

LA BIBLIA DE PS2 2004

TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PS2 ANALIZADOS A FONDO

4,95 €

300 JUEGOS

TODOS LOS TÍTULOS DISPONIBLES COMENTADOS Y PUNTUADOS

COMPARATIVAS



PERIFÉRICOS A EXAMEN: MANDOS DVD, VOLANTES, PADS, EQUIPOS DE SONIDO...

MULTIMEDIA

HOME CINEMA, JUEGO ONLINE: DESCUBRE LAS INCREÍBLES PRESTACIONES DE ESTA SUPERMÁQUINA

FUTUROS ÉXITOS



METAL GEAR SOLID SNAKE EATER, FINAL FANTASY X-2, SPLINTER CELL 2, GRAN TURISMO 4, RESIDENT EVIL OUTBREAK...

La Guía más COMPLETA y ACTUAL del mercado

00003
8 424094 003211

La Biblia de PS2

2004



Por tercer año consecutivo, Play2Manía quiere ayudaros a sentiros parte de la comunidad PlayStation, ofreciéndonos la más completa guía de compras del mercado. Una "Biblia" en la que analizamos al fondo el fenómeno más importante del ocio doméstico en los últimos cuatro años: PlayStation 2.

La consola de Sony se ha colocado por méritos propios como líder en el sector de los videojuegos, aupándose aún más por encima de sus competidores. Ni Nintendo con Game Cube, ni Microsoft con Xbox han conseguido acercarse a la estela de PS2, que año tras año nos presenta juegos cada vez más sorprendentes y experiencias tan gratificantes como innovadoras: juego en red, reconocimiento de imagen y voz...

En este panorama no es de extrañar que cada vez seamos más los que apostamos por PlayStation 2 y nos dejamos convencer por sus alucinantes juegos y sus casi infinitas

Editorial

prestaciones. Y lo mejor es que no sólo somos más, sino que cada vez somos más diferentes: jóvenes y mayores, jugones de toda la vida y recién llegados, amantes de la acción, deportistas, estrategas y hasta bailarines en potencia... Los jugadores de PS2 somos tantos y tan diferentes que no se pueden hacer generalizaciones y precisamente por eso hemos preparado esta "Biblia", en la que encontraréis de todo: desde las últimas novedades, a los grandes clásicos, ahora en precio especial. De los periféricos imprescindibles, a esos complementos que siempre habías deseado tener. En resumen, un repaso general a todo lo que necesitas saber para ser miembro de la enorme comunidad PlayStation.



Si todavía no tenéis una PS2, esperamos que esta "Biblia" os ayude a decidiros; si ya tenéis una, nuestra intención es que os sirva para explotar al máximos sus posibilidades. Sea cual sea vuestro caso, la idea es que disfrutéis a tope de PS2... Tanto como nosotros. ¡Hasta el año que viene!

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
David Martínez Coordinación y edición.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz, Ruth Caravaca, Carolina García Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Daniel Lara, Francisco Javier Gómez.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martín. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Polígonos Los Ángeles 28906 Getafe, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2004

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer



Sumario

www.hobbypress.es/Playmania

■ REPORTAJE: PS2 A FONDO

Todo sobre la mejor consola 06

Nuestros expertos han analizado a fondo las prestaciones de la consola de Sony para que no se os escape ni un detalle. Sus características técnicas, los mejores packs y, por supuesto, una rigurosa comparativa con las diferencias entre la clásica PS2 y la nueva Satin Silver.



Video DVD 12

Te ofrecemos una guía práctica para conocer todas las ventajas del cine digital, con todos los consejos necesarios para disfrutar sonido envolvente en tu consola.





El juego Online 14

Descubre cómo conectar la consola a internet y cuáles son los juegos online que más pegan y los que van a arrasar en el futuro.

■ PERIFÉRICOS:

Sácale todo el partido a tu consola 16



Si quieres mejorar el rendimiento de tu consola, no tienes más remedio que echar un vistazo al reportaje sobre periféricos que te hemos preparado, donde podrás conocer los mejores volantes, pistolas, mandos DVD y equipos de sonido de PS2.

Comparativa pads 22
Comparativa volantes 26
Comparativa sonido 30
Comparativa mandos DVD 36
Comparativa pistolas 40

■ EL FUTURO DE PS2 174

Aquí hemos recogido los juegos más fuertes que se avecinan para los próximos meses. ¡Y los hay para todos los gustos!

■ Gran Turismo 4 174
■ Metal Gear Solid 3 175
■ Terminator 3 175
■ Manhunt 176
■ Onimusha 3 176
■ Resident Evil Outbreak 177
■ The Suffering 177
■ Forbidden Siren 177
■ Project Zero 2 177
■ Kingdom Hearts 2 178
■ Driver 3 178
■ Final Fantasy X-2 179
■ Sonic Héroes 179
■ Sphinx 179
■ Whiplash 179
■ 007 Todo o Nada 180
■ Syphon Filter: Omega Strain 180
■ Splinter Cell 2 181
■ Mission Impossible 181
■ Nina 181
■ Alias 181
■ Max Payne 2. The Fall of Max 182



■ KillZone 182
■ Legacy of Kain Defiance 183

■ GUÍA DE COMPRAS 44

Todos los juegos que existen para PS2, clasificados por los géneros más populares y puntuados por los expertos de Play2Manía.

■ CONSULTORIO 184

Si tenéis alguna pregunta sobre la consola, aquí hallaréis la respuesta.

■ LISTA DE ÉXITOS 56

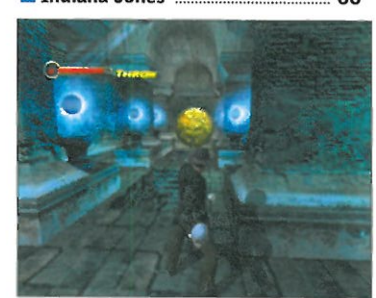
Clasificamos los mejores juegos en todas las categorías imaginables.



GTA Vice City. El juego más cañero de PS2, que nos mete en la piel de un mafioso de los años 80.

ANÁLISIS

- GTA Vice City ... 58
- Prince of Persia ... 60
- TR: El Ángel de la Oscuridad ... 62
- Splinter Cell ... 64
- True Crime ... 66
- Indiana Jones ... 68



Indiana Jones y la tumba del emperador nos devuelve la mejor acción de las películas.

- Beyond Good & Evil ... 70
- Freedom Fighters ... 72
- Primal ... 74
- Metal Gear Solid 2 ... 76
- The Getaway ... 77
- Hitman 2 ... 78
- GTA III ... 79
- Silent Hill 3 ... 80
- Ghosthunter ... 82
- Clock Tower 3 ... 84
- Project Zero ... 86
- RE. Code: Veronica X ... 87
- Silent Hill 2 ... 88
- Dark Chronicle ... 90



Dark Chronicle. Este juego de rol nos traslada a un mundo fantástico de dibujos animados.



Kingdom Hearts ya se ha convertido en un RPG imprescindible, especialmente en Platinum.

- Kingdom Hearts ... 92
- Final Fantasy X ... 93



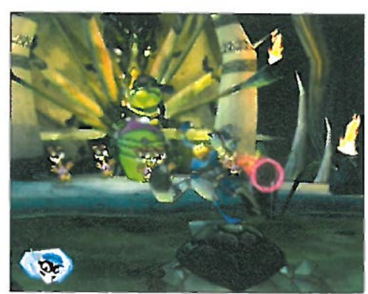
Final Fantasy X, una obra maestra que además se puede encontrar a precio reducido.

- Broken Sword ... 94
- Jak II. El Renegado ... 96



Jak II El Renegado demuestra que las mejores plataformas y la aventura van de la mano.

- Ratchet & Clank 2 ... 98
- Sly Raccoon ... 100

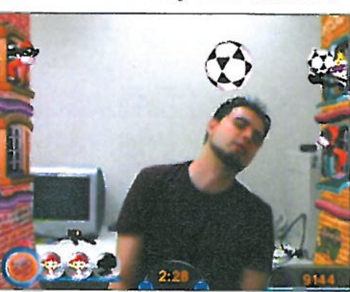


Sly Raccoon combina a la perfección las fases de infiltración con los saltos más frenéticos.



WRC III es el único juego de rallies que cuenta con la licencia oficial del campeonato del mundo.

- Ratchet and Clank ... 102
- WRC III ... 104
- Midnight Club II ... 106
- Colin McRae Rally 04 ... 108
- Need for Speed Underground ... 110
- Formula One 2003 ... 112
- Moto GP 3 ... 114
- Gran Turismo 3 ... 116
- Burnout 2 ... 117
- ESDLA: El Retorno del Rey ... 118
- SOCOM: U.S. Navy Seals ... 120



Eye Toy Play. Una manera original de convertirse en verdadero protagonista del juego.

- ZOE 2 ... 122
- Hulk ... 124
- Rygar ... 126
- Enter the Matrix ... 128
- Chaos Legion ... 130
- Devil May Cry ... 132
- Maximo ... 133
- ESDLA: Las Dos Torres ... 134
- Time Crisis 3 ... 135
- FIFA 2004 ... 136



Pro Evolution Soccer 3. El rey de los juegos de fútbol retorna en su tercera edición.



FIFA 2004. Los mejores equipos del mundo, reunidos en el simulador de fútbol más prestigioso.

- Total Club Manager 2004 ... 138
- Pro Evolution Soccer 3 ... 140
- NBA Live 2004 ... 142
- Tony Hawk´s Underground ... 144
- SSX 3 ... 146
- Tony Hawk´s 4 ... 148
- Virtua Tennis 2 ... 149
- Eyetoy Play ... 150
- Los SIms ... 152
- Commandos 2 ... 154
- Medal of Honor. Rising Sun ... 156
- XIII ... 158
- Return to Castle Wolfenstein ... 160
- Medal of Honor. Frontline ... 162
- TimeSplitters 2 ... 163
- Soul Calibur II ... 164



Soul Calibur II, Los guerreros más duros se dan cita en PS2 para luchar por una espada mágica.

- Mortal Kombat V ... 166
- Virtua Fighter 4 ... 168
- Dragon Ball Z 2 ... 170
- Tekken 4 ... 172



Tekken 4. El mejor torneo de lucha también se puede encontrar a un precio irresistible.

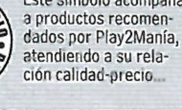


Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego.

- **1 al 4 Deficiente.** Un juego que no merece la pena, mejor ni lo tengas en cuenta.
- **5 Aprobado.** Cumple sin más.
- **6 Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- **7 Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- **8 Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- **9 Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- **10 Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo, M Malo, R Regular, B Bueno, MB Muy bueno, E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio.

Código de descriptores PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:
















PlayStation

Analizamos al detalle todas las prestaciones de la consola de Sony

Después de 3 años de vida, PS2 está en su mejor momento. Los programadores han aprendido a sacarle partido a su poderosa arquitectura, el número de juegos es cada vez mayor y además las nuevas funciones, como el juego Online o la cámara USB ya están en marcha.

Con cerca de 60 millones de usuarios en todo el mundo, y un impresionante catálogo que supera los 800 juegos, PlayStation 2 ya se ha convertido en la consola más popular del siglo. Cuando, a finales del año 2000, PS2 llegó a España, muy pocos se imaginaban que iba a romper la barrera del millón y medio de unidades vendidas en tan poco tiempo. No hace falta irse demasiado lejos para encontrar los motivos de su éxito. En primer lugar, la enorme aceptación de Play Station (y después Psone) en todo el mundo, motivada por la aparición de auténticas obras maestras, como *Final Fantasy VII*, *Gran Turismo* o *Metal Gear Solid*, le tendió una alfombra roja para colarse en el corazoncito de todos los jugadores. Pero ahí no acaba la cosa. Sony, la compañía que se encuentra detrás de PS2, ya se había labrado un prestigio, primero como fabricante de aparatos de alta tecnología, como televisores o cadenas de sonido de alta fidelidad, y después a la hora de desarrollar sus propios juegos y apoyar la producción de las "third parties". Así, cuando la consola se puso finalmente a la venta, se convirtió inmediatamente en el objeto de deseo de todo buen aficionado a los videojuegos.

UNA CONSOLA CON CORAZÓN DE PURA SANGRE.

Nada mejor que echar un vistazo a sus características técnicas para corroborar la impresión de que PS2 es la mejor máquina para disfrutar. Gracias a la potencia del "Emotion Engine", su procesador central, el apartado visual de los juegos se queda a un paso de la realidad, e incluso permite que nuestros personajes favoritos muestren diferentes expresiones faciales para "cambiar de ánimo" durante la partida. Además, el DVD, el soporte en el que aparecen la mayor parte de los lanzamientos para PS2, tiene una capacidad siete



→ Una compra imprescindible

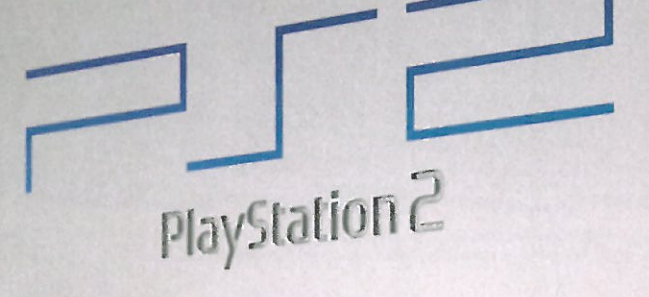
¿Estás pensando en comprarte una PS2? ¿Has ahorrado dinero, pero aún no sabes qué periférico te hace falta? Tranquilo, porque en esta tabla te mostramos los dos modelos de consola disponibles, los accesorios imprescindibles para jugar y, por supuesto, su precio.

Ahora mismo se pueden encontrar dos modelos diferentes de PS2, el clásico de color negro, y el modelo plateado, que incluye un segundo mando (aunque tienen casi las mismas prestaciones). Por supuesto, antes de empezar a jugar, también conviene hacerse con unos accesorios imprescindibles, como una tarjeta de memoria para salvar la partida o el mando DVD para ver películas.

ARTÍCULO	PRECIO	ACUMULADO
Consola PS2	199 €	199 €
Memory Card 2	29 €	228 €
Dual Shock 2	30 €	258 €
Mando DVD	30 €	288 €
Juego Platinum	29 €	317 €

ARTÍCULO	PRECIO	ACUMULADO
PS2 Silver	229 €	229 €
Memory Card 2	29 €	258 €
Soporte Vertical	10 €	268 €
Mando DVD	30 €	298 €
Juego Platinum	29 €	327 €

2, a fondo



→DATOS BÁSICOS

- Compañía **Sony**
- Precio **199€ (229€ edición Silver)**
- Precio medio de los juegos **De 29 a 63€**
- Multimedia **Vídeo DVD, CD Audio, Juego Online, Juego en Red.**
- Posibilidades de ampliación **Disco Duro, tarjeta Ethernet, Periféricos USB (teclados, ratones, cámaras de vídeo...)**
- Número de juegos **800**
- Consolas vendidas en el mundo **60 millones**
- Consolas vendidas en España **1.650.000**

→ Características técnicas de PS2

Peso **2.100 gramos**
Dimensiones: **301mm X 170mm X 78mm**
Precio: **199 euros (33.110 ptas)**
DVD: **4X / CD: 24X**

La velocidad de lectura de la unidad DVD de PS2 se ha quedado un poco desfasada desde que apareció la consola, hace tres años. Sin embargo eso no influye en la velocidad de los juegos, que ya se han programado teniendo en cuenta esta particularidad. Además, el lector de CD todavía permite que podamos disfrutar de nuestros juegos de PSone reduciendo los tiempos de carga casi a la mitad.

CPU **128 BITS "Emotion Engine"**
Velocidad del reloj: **300 Mhz**
Memoria: **32 MB RDRAM**
BUS de la memoria: **3.2 GB/Seg**
Geométrica: **66 millones polígonos / seg.**
Descompresor de imagen: **MPEG 2**

El corazón de la consola ha sido desarrollado conjuntamente por los equipos de investigación de Sony y Toshiba para sacarle el máximo rendimiento a los más de 10 millones de transistores que descansan en su interior. El procesador, bautizado como "Emotion Engine" por su capacidad para gestionar las "emociones" de los personajes en los juegos, es capaz de mover 66 millones de polígonos por segundo, aunque eso sí, sin efectos ni texturas. En el caso contrario, las prestaciones se reducen considerablemente.

Chip Gráfico **"Graphic Synthesizer"**
Velocidad del reloj: **150 Mhz**
Caché del VRam: **4 Mb**
Configuración de Píxel: **24 Bit RGB**
Tasa máxima de polígonos: **75 mill. / seg.**

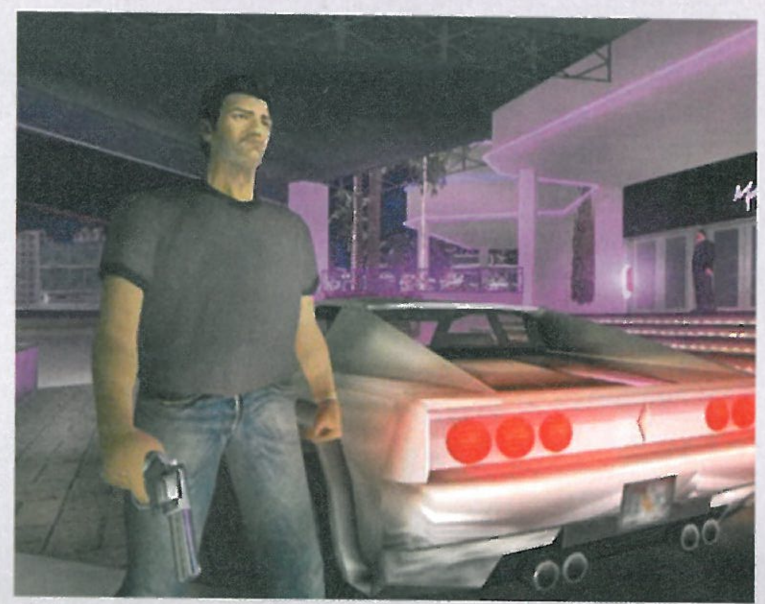
Capaz de poner en pantalla la friolera de 16,7 millones de colores, el chip gráfico de PS2 también es el culpable de los alucinantes efectos de luz que podemos disfrutar en la mayoría de los juegos. Sin embargo, su memoria caché es un tanto limitada.

Sonido: **"SPU+SPU2"**
Número de canales: **48 (más los que puedan ser generados por el software de cada juego).**
Memoria de sonido: **4 Mb**
Frecuencia de sampleo: **44.1 Khz o 48 Khz**

El procesador de sonido de PS2 es capaz de gestionar sonido envolvente e incluso secuencias en sonido Dolby digital 5.1, como las mejores tarjetas de PC o los equipos Home Cinema.

Procesador **Input /Output**
CPU de apoyo: **versión PlayStation mejorada**
Frecuencia de reloj: **33.8 Mhz o 37.5 Mhz**
Memoria I/O: **2 Mb**

Es la parte de la arquitectura que se encarga de gestionar la conexión de todos los periféricos (mandos, tarjetas de memoria, etc) y por tanto supone un importante alivio para el procesador.



GTA. Esta saga de aventuras sólo para adultos se ha convertido en uno de los mayores éxitos de PS2.



TOMB RAIDER. Lara Croft, la famosa arqueóloga, ha regresado en exclusiva a la consola de Sony.

veces superior a un CD. ¿Y eso que significa? Pues que podemos encontrarnos con juegos siete veces más largos (y mejor realizados) que los que ya pudimos disfrutar en PlayStation. Y aún hay más: sonido envolvente, mandos analógicos capaces de medir la fuerza con la que pulsamos los botones, efectos visuales (como la niebla volumétrica o las distorsiones) imposibles de realizar en ninguna otra máquina anterior a PS2... ¡La tecnología más avanzada!



LOS ÚLTIMOS JUEGOS PLATINUM como *Splinter Cell* o *GTA III*, no sólo están a la cabeza de los juegos más divertidos y mejor realizados de la consola. Ahora además se pueden encontrar en cualquier tienda a precio reducido. ¡Y encima, cada mes van apareciendo más y más juegos en esta colección!

UNA MÁQUINA MULTIMEDIA.

Pero si hay algo que caracteriza a PlayStation 2 es su versatilidad. Además de permitirnos alucinar con los mejores juegos, la consola de Sony está diseñada para escuchar música en CD y disfrutar de películas en DVD, el soporte del futuro. Por supuesto, no sólo ofrece la mejor calidad de imagen y sonido, sino que nos permite utilizar conexiones de última generación, como la tecnología óptico digital o los cables especiales para televisores de plasma y de alta definición.

Por otra parte, esta máquina está preparada para soportar todo tipo de ampliaciones, desde un disco duro o una tarjeta ethernet (para jugar a través de internet) hasta un kit para instalar el sistema operativo Linux y convertirla en un potente ordenador doméstico. Con tantas posibilidades no es de extrañar que la edad media de

→ La compatibilidad con PSone

DESCUBRE LOS PERIFÉRICOS DE PSONE QUE FUNCIONAN EN TU PLASTATION 2

Si bien es cierto que todos los periféricos de PSone también nos servirán en PS2, la mayoría de las veces su correcto funcionamiento depende del juego que estemos utilizando. Lo mismo ocurre cuando se trata de un periférico de PS2 usado en juegos de PSone. En esta tabla os mostramos el índice de compatibilidades al completo, para que no tengáis sorpresas, en especial con la memoria.

	JUEGOS PSONE		JUEGOS PS2
PERIFÉRICOS	PSONE	PS2	Utilizando PlayStation 2
Dual Shock (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ (sólo sticks analógicos)
Dual Shock 2 (Función Analógica)	SÍ	SÍ	SÍ
Multi Tap	SÍ	SÍ	NO
Multi Tap 2 (PS2)	NO	NO	SÍ
Memory Card	SÍ	SÍ	NO
Memory Card 2 8 MB (PlayStation 2)	NO	NO	NO
Pistola USB	NO	NO	SÍ
Volantes USB	NO	NO	SÍ
Cables de Conexión	SÍ	SÍ	SÍ

LAS TRES CONSOLAS DE SONY pueden compartir casi todos los periféricos, y además PS2 también lee los juegos de PlayStation.

→ Packs para todos los gustos

Si estás pensando en hacerte con una consola, te recomendamos que le des un repaso a estos interesantísimos packs, pensados a la medida de cualquier usuario. Por supuesto, todos ellos están disponibles en grandes almacenes y tiendas especializadas.



→LAS DOS TORRES
- PlayStation 2
- DVD: Las dos Torres
- Precio: 209 €



→Formula One 2003
- PlayStation 2
- Juego Formula One 2003
- Precio: 209 €



→FIFA 2004
- PlayStation 2
- Juego FIFA 2004
- Precio: 229 €



→EYE TOY
- PlayStation 2
- Cámara Eye Toy + Juego
- Precio: 265 €



→Ghost Hunter
- PlayStation 2
- Juego Ghost Hunter
- Precio: 229 €



→Jak II El renegado
- PlayStation 2
- Juego Jak II
- Precio: 229 €



→Medal of Honor
- PlayStation 2
- Juego M.O.H. Rising Sun
- Precio: 229 €



→Prince of Persia
- PlayStation 2
- Juego Prince of Persia
- Precio: 209 €



→Terminator 3
- PlayStation 2
- DVD Terminator 3
- Precio: 209 €



→Socom
- PlayStation 2
- Juego Socom + Headset
- Precio: 249 €





→GT3+Tekken 4
- PlayStation 2
- Juegos Gran Turismo 3
- Juego Tekken 4
- Precio: 229 €



→El Retorno del Rey
- PlayStation 2
- Juego El Retorno del Rey
- DVD Edición Especial Las Dos Torres
- Precio: 249 €



→Periféricos
- PlayStation 2
- Memory Card
- Dual Shock 2
- Precio: 229 €



→PS2 Satin Silver
- Consola + 2 Mandos
- Precio: 229 €

los usuarios hay crecido considerablemente, hasta rondar los veinte años, diversificando el carácter de los lanzamientos: desde juegos infantiles hasta títulos exclusivamente para mayores de 18 años. PS2 se ha convertido así en una consola para todo el mundo.

UN CATÁLOGO DE ENSUEÑO.

En el terreno de los lanzamientos es donde PS2 da el "do de pecho". Las mejores sagas de la historia de los videojuegos, como *Final Fantasy* o *Tomb Raider*, han escogido esta consola para sus últimas entregas. Y junto a éstas, también podemos disfrutar de otros títulos igualmente potentes que han nacido en PS2, como la saga *Jak and Daxter*, los nuevos *GTA* en tres dimensiones o *Devil May Cry*. Todos estos juegos son fruto del trabajo de las mejores compañías del momento, que han decidido respaldar al máximo a la consola de Sony. Ahora seguro que os preguntaréis cómo vais a disfrutar de un catálogo tan impresionante. Pues muy sencillo, gracias a la línea Platinum, que garantiza que los juegos más vendidos de cada temporada volverán a aparecer en las tiendas a los pocos meses aunque con un precio irresistible.

Y si hablamos de futuro, el panorama pinta aún mejor. El número de usuarios de PS2 es cada vez mayor, lo que nos garantiza que cada vez serán más los grupos de programación que se pasen a trabajar para esta consola. Y además de todo, seguimos contando con el apoyo de Sony (que ya ha anunciado títulos tan importantes como *Gran Turismo 4* o el nuevo *Syphon Filter*) y de las mejores compañías. Id apuntando a *Metal Gear 3 Snake Eater*, *Resident Evil Outbreak* o *Final Fantasy X-2* en vuestra lista de juegos imprescindibles para el año que está a punto de empezar.

EL EMPUJE DE LA COMPETENCIA.

El hecho de que Xbox y GameCube, las otras dos consolas de 128 bits, se hayan establecido definitivamente en el mercado no hace sino beneficiar a los millones de usuarios de PlayStation 2. Gracias a esta feroz competencia, los precios de los juegos son cada vez más bajos, y su calidad es mucho mayor.

Por otra parte podemos tener la seguridad de que si una compañía lanza un buen juego en cualquiera de las otras dos consolas, tarde o temprano lo veremos aparecer en la máquina de Sony, y seguramente incluyendo algunas mejoras como ya ocurrió con *Splinter Cell*. Además PS2 también ha demostrado ser la pionera en nuevas tecnologías, como el juego online, las cámaras USB o los títulos con reconocimiento de voz. Pero si todavía os queda alguna duda sobre qué consola es la mejor elección, nuestro mejor consejo es que le deis un repaso a la guía que os hemos preparado, y descubráis por vosotros mismos que PlayStation 2, hoy por hoy, no tiene rival.

Los detalles de la nueva PS2

Bajo una línea sobria, propia de cualquier aparato de alta tecnología, PlayStation 2 oculta una serie de detalles que demuestra que la máquina ha sido diseñada con mucha atención. Puertos de expansión, conexiones, ranuras de ventilación... todo en PS2 está cuidado al máximo. Y ahora, con la nueva edición Silver, es incluso mejor.

Sony ha querido recompensar a los usuarios de PS2 lanzando al mercado un nuevo modelo de su consola más potente, con un diseño y unas prestaciones mejoradas.

Aunque su color plateado demuestra que se trata de una máquina "especial", que encajará perfectamente con tu televiso, tu vídeo o tu DVD, la línea sobria de la consola original se ha mantenido. Bajo una carcasa lisa y sin demasiados adornos, como corresponde a cualquier aparato de alta tecnología, se esconde un corazón potente, diseñado para jugar.

Ya sea en "tumbada" o colocada sobre el soporte vertical, la nueva PS2 Satin Silver se destapa como un aparato de extraordinaria belleza, muy por delante de sus competidoras.

PENSANDO EN EL FUTURO.

En un vistazo ya se puede observar que la consola cuenta con todos los puertos necesarios para futuras ampliaciones, dos entradas para mandos y tarjetas de memoria y, por primera vez en una consola de sobremesa, un puerto de infrarrojos para el mando a distancia y futuras aplicaciones (como conexión con teléfonos móviles). Dos entradas USB, compatibles con la mayoría de los periféricos para PC y la eliminación del puerto i-link (que prácticamente carecía de uso) optimizan el diseño de esta potente máquina multimedia.

→ La nueva PS2 Satin Silver

Estas son las características especiales que incluye esta edición especial de PS2. Aunque resulta ligeramente superior, debéis tener en cuenta que mantiene exactamente las mismas prestaciones que su "hermana" de color negro. El leve aumento de precio se debe a que ya incluye el segundo Dual Shock 2 de serie.

PS2 SATIN SILVER	CARACTERÍSTICAS
	•Incluye 2 Dual Shock 2
	•Puerto de infrarrojos de serie
	•Reproduce DVD-RW y DVD+RW
	•Nuevo ventilador, más silencioso
	•Eliminación del puerto i-link
	•Precio de 229 euros

PS2 NEGRA	CARACTERÍSTICAS
	•Incluye 1 Dual Shock 2
	•No tiene puerto de infrarrojos
	•No reproduce DVD-RW y DVD+RW
	•Ventilador de serie
	•Puerto i-link
	•Precio de 199 euros



→PUERTOS PARA MANDOS Y TARJETAS DE MEMORIA
Éste es el único hándicap de la consola, que sólo ofrece dos puertos para mandos de control, en lugar de 4 como otras consolas. Encima se pueden ver los dos puertos para tarjetas de memoria que incluyen, como podéis leer entre ellos, la tecnología "Magic Gate", que es la que desarrolla la Memory Card 2 de 8MB.

→PUERTOS USB
Los puertos USB de PlayStation 2 son dos de las mejores bazas de la máquina de Sony. En la edición clásica de la consola, de color negro, también encontraréis un puerto i-link, aunque en el modelo Satin Silver ha desaparecido por su escasa utilidad.

→BAHÍA DE EXPANSIÓN

Una tapadera situada en la parte trasera de la consola esconde la bahía de expansión, a través de la cual se va a poder instalar el disco duro y una tarjeta Ethernet para la conexión telefónica. Son dos periféricos pensados básicamente para navegar por Internet y el juego online, si bien el disco duro abre nuevas posibilidades de juego en relación con la capacidad de la memoria de la consola. Por ahora, el disco duro sólo está disponible en Japón, pero seguro que llegará a España muy pronto.

→INTERRUPTOR DE CORRIENTE

Como en otros aparatos electrónicos, PS2 tiene un interruptor de corriente eléctrica, que sólo tendremos que desconectar en esos casos en que nos vayamos a ausentar de casa durante largo tiempo.

→SALIDA AV + 1 SALIDA ÓPTICA

La salida AV (Audio Vídeo) es la misma que tenía PSone para conectar la consola con el televisor. En ella enchufaremos cualquiera de los posibles cables de conexión que hay disponibles, aunque eso sí, cada cable ofrece un nivel de calidad diferente.
La salida óptica digital es por la que la consola transmite el Dolby Digital 5.1 (sonido envolvente).

→TODO UN SÍMBOLO

El logotipo de PlayStation, pequeñito, pero con un significado grande, que además se puede girar 90º por si colocamos la consola en posición vertical.

→BOTÓN DE RESETEO

En la línea de los reproductores de DVD actuales, este pequeño botón verde es el que utilizamos para encender o apagar la consola (manteniéndolo apretado) sin tener que tocar el interruptor de corriente.



→INFRARROJOS

La edición Satin Silver incluye un puerto de infrarrojos para que podamos utilizar un mando a distancia sin necesidad de conectar ningún tipo de adaptador en los puertos de los mandos. En la edición clásica (negra) no hay.

→BOTÓN EJECT

También en la línea que la de la mayor parte de reproductores de DVD, al pulsar este botón hacemos que la consola expulse la bandeja para sacar los discos. Además, tiene una luz que indica si PS2 está leyendo.



El DVD: cine en formato digital

Una de las prestaciones más celebradas de PlayStation 2 es su capacidad para reproducir vídeo de calidad digital. Pero ¿conocéis todas las ventajas del DVD? Por suerte, os hemos preparado un completísimo informe para que descubráis todo lo que ofrece este popular soporte, que ya se ha convertido en el sustituto del vídeo VHS.





Bajo el aspecto de un Compact Disc y las siglas DVD (Digital Versatile Disc) se oculta uno de los soportes de información digital más potentes que existen. De momento basta con que sepáis que estos discos pueden utilizarse para almacenar datos de cualquier tipo, y que su capacidad es variable (de 4.5 Gb hasta 17.1 Gb). Lo más importante es que el DVD se ha impuesto como estándar para disfrutar de las películas con mayor calidad, y por supuesto, PS2 es también capaz de reproducir este formato. Aquí tenéis las principales razones para rendirse ante este sorprendente soporte:

El equipo básico debe estar compuesto por nuestra PS2 y un televisor panorámico, cuanto más grande, mejor. Entonces podremos disfrutar de las películas con calidad de cine ¡y en nuestra casa!

1. CALIDAD DE IMAGEN.

El DVD ofrece una resolución equivalente al doble de una cinta VHS, es decir, que podemos disfrutar de las películas sin ningún tipo de grano o interferencia, tal y como se rodaron originalmente. Además muchos de los lanzamientos están remasterizados para ofrecer mejor resolución en pantalla. Aunque veamos los DVD una y otra vez, esta calidad se mantiene.

2. SONIDO ENVOLVENTE.

Los discos DVD permiten grabar hasta seis canales de sonido en lugar de los acostumbrados canales estéreo. Si contamos con el equipo adecuado (una PS2, el cable óptico digital y un decodificador compatible) podremos disfrutar de las películas en sonido envolvente, con dos vías laterales, un canal central, dos canales traseros y un subwoofer para la salida de graves. Al igual que ocurre con las imágenes, las películas más antiguas suelen estar remasterizadas para aprovechar este tipo de sonido envolvente.

3. TODOS LOS IDIOMAS.

El formato DVD es capaz de reproducir una misma película con varios canales de audio. Así se puede escuchar un film





Los menús interactivos nos permiten acceder a las funciones del DVD con comodidad. Además en la mayoría de los casos están animados.

→ Disfrutar de cine en casa

Os contamos cómo aprovechar todas las prestaciones del reproductor de PS2 para disfrutar de las mejores películas en vuestra casa. Estos son los pasos que hay que seguir para sacarle todo el partido al reproductor DVD.

→1. LA MEJOR CALIDAD DE IMAGEN GRACIAS AL DVD

Lo fundamental es tener un buen televisor. Si no os importa el precio, os recomendamos una pantalla de plasma o un televisor de alta definición. Tened en cuenta que los proyectores, aunque ofrecen una pantalla más grande, tienen una menor definición y sus colores son más apagados. Una vez que tengamos una pantalla adecuada debéis escoger el cable con el que conectar vuestra PS2. El que viene de serie con la consola sirve, aunque es mejor utilizar uno de los cables RGB específicos para PS2 (los reconoceréis porque tienen un interruptor para evitar que las películas se vean mal). Si encontráis un cable sin oxígeno o con conexiones bañadas en oro, notaréis un ligero incremento de la calidad de la imagen. El siguiente paso es ajustar la pantalla del televisor al formato de la película y ponerse a disfrutar de una imagen de calidad superior.

EL CABLE RGB

Estas siglas significan Red, Green and Blue (rojo, verde y azul), que son los colores básicos con los que las TV forman todos los demás. Los cables RGB llevan la señal de cada color de manera independiente, por lo que se logra mayor pureza. Eso sí, este cable usado en PS2 activa la protección anticopia de los DVD. Por suerte, hay cable RGB en el mercado que desbloquean esta protección.

TRES FORMAS DE VER EL CINE

Dependiendo de vuestro modelo de televisor podéis disfrutar de una película en tres formatos de pantalla diferente. Es importante tener en cuenta que, en el cine, la pantalla siempre es panorámica y más ancha.



Anamórfico El formato original "recortado" a ambos lados para caber en una TV panorámica.



4:3 TV En las pantallas de TV convencionales las bandas negras son más anchas.



16:9 TV Podemos aumentar el campo visual añadiendo bandas negras en un pantalla panorámica. Este es el formato del cine.

→2. ALUCINA CON EL SONIDO DIGITAL

Para escuchar cualquier DVD en sonido envolvente en PS2 hace falta conectar un cable óptico digital a la parte trasera de la consola y después a un decodificador digital compatible. Este aparato se encarga de repartir la señal de audio entre los 6 canales disponibles. Para situar correctamente los altavoces, podéis seguir el diagrama que aquí os enseñamos o utilizar un optimizador THX de cualquier película. Recordad que si la película que vais a ver tiene sonido DTS (Digital Theatre System) necesitaréis un decodificador compatible.

QUÉ NECESITAS PARA DISFRUTAR DEL 5.1



Un cable óptico digital es imprescindible para oír el sonido digital 5.1 de PS2, y además ofrece una fidelidad extrema.

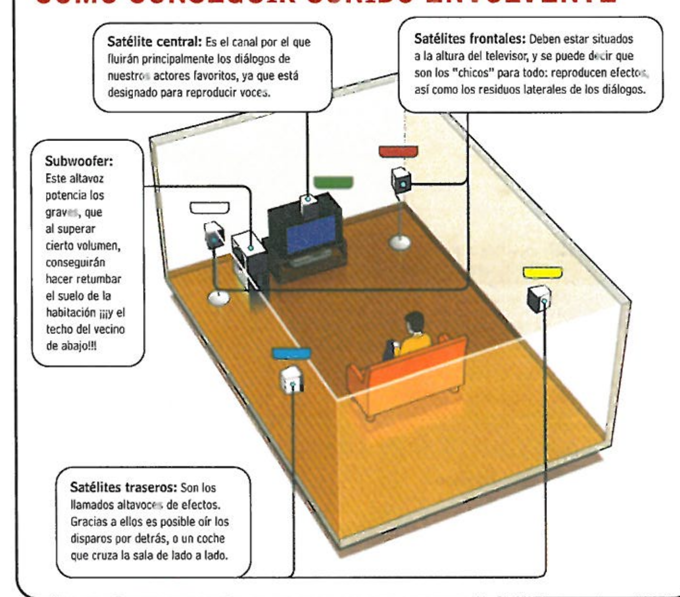


El amplificador se encarga de trasladar la señal a los altavoces. Debe tener entrada óptica para PS2.



Los altavoces. Es importante colocarlos en el lugar apropiado, mantener las membranas limpias de polvo y escoger un modelo que soporte la potencia del amplificador.

CÓMO CONSEGUIR SONIDO ENVOLVENTE



doblado al castellano y, en cualquier momento, pasar a la versión original (o a cualquier otro idioma disponible). Por supuesto, también están disponibles los subtítulos para que nos enteremos de qué dicen en cada momento. En algunos casos también se puede acceder a una función especial que incluye los comentarios del director, el productor o los actores que han intervenido en la película.

4. MENÚS ESPECIALES.

Una vez que introducimos el DVD en nuestra PS2 accedemos a una serie de menús donde, antes de ver la película, podemos escoger el tipo de sonido que más nos convenga o el formato de pantalla. Desde estos menús es posible chequear el estado del equipo (para ajustarse a THX) o saltar a un capítulo.

5. EXTRAS DE CINE.

Lo más habitual es que, junto a la película, se incluyan una serie de secuencias, como el "making of", las escenas eliminadas o los tráilers. Las mejores películas suelen incluir varios discos: uno para el film y otro para los extras.

6. PARA TODA LA VIDA.

Todos los DVD garantizan que la información que contienen no se deteriora con el paso del tiempo, al contrario que ocurre con las cintas de vídeo, que tienen una fecha de caducidad de ocho años. Tampoco se pueden sobreescribir y son bastante resistentes al polvo y a las rayaduras.

Hay ediciones para todos los gustos, aunque las mejores películas suelen incluir discos adicionales con todos los extras y cajas especiales. Un mismo lanzamiento se puede encontrar en diferentes ediciones.

El mando DVD tiene un formato similar al de cualquier otro aparato, y un receptor que se conecta en el puerto del Dual Shock. (No se usa en el modelo Silver).

7. EL MANDO.

Sony ha puesto a la venta un mando a distancia para acceder a todas las funciones del DVD de PS2 sin necesidad de usar el pad de control. Este mando incluye su propio puerto de infrarrojos y un CD con los drivers actualizados y su diseño es totalmente funcional.

El juego Online en PS2

2003 ha sido el año del juego Online en PlayStation 2. Finalmente, Sony ha lanzado el adaptador de banda ancha en nuestro país y, gracias a la popularidad de las conexiones ADSL, hemos podido disfrutar de emocionantes partidas multijugador a través de internet. Pero ¿sabéis ya en qué consiste esta nueva manera de jugar?



El juego Online se popularizó en PC hace unos años, y consiste en la posibilidad de jugar con gente de todo el mundo a través de internet, sin necesidad de movernos de casa. El pasado mes de mayo, Sony puso a la venta *SOCOM* en nuestro país, dando así el pistoletazo de salida a esta nueva manera de jugar en PS2. Las ventajas que ofrece son muchas. Podremos escoger a nuestros adversarios (o compañeros) entre gente de cualquier parte, comunicarnos con los demás jugadores en tiempo real, participar en campeonatos mundiales o incluir nuestro nombre en una clasificación.

¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR ONLINE?

Para garantizar la mayor calidad de los juegos Online, PS2 sólo puede conectarse a internet a través de un adaptador de banda ancha, es decir una línea ADSL o conexión por cable. Esto garantiza que los juegos se muevan de un modo fluido, sin ralentizaciones ni caídas en el servidor. Para poner en funcionamiento nuestra plataforma de juegos online necesitamos, por supuesto una consola, el adaptador de banda ancha, un proveedor de servicios (todas las compañías telefónicas son compatibles) y, cómo no, un juego online, lo que viene a rondar los 140 euros. A todo esto le tenemos que sumar la cuota mensual que pagamos al proveedor de internet. De momento no es necesario pagar una cuota mensual por estar conectado con ningún juego.

EL FUTURO EN INTERNET

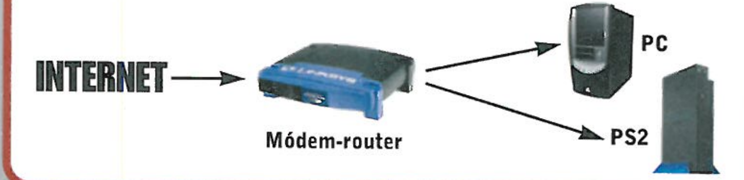
A partir del próximo año, los títulos más importantes de PS2, empezando por *GT4*, incluirán modos online. Y eso por no hablar de otras exclusivas, como las sagas deportivas de EA o *FFXI*. Además Central Station, el portal de PS2, tendrá nuevos servicios como foros, chats...

→ Dos maneras de conectarse

Dependiendo de la conexión ADSL que hayamos contratado, podemos conectar nuestra PS2 a internet de dos formas diferentes.

→1. Módem-router

El router se encarga de dividir el ancho de banda entre los diferentes aparatos que tengamos conectados (la consola y uno o varios PC) de forma que la señal pase directamente desde el módem a cada uno de los dispositivos de forma independiente. De este modo, no es necesario tener un PC para ajustar la configuración, se puede hacer directamente desde la consola.



→2. Módem USB

Este tipo de módem sólo es compatible con un ordenador, de manera que nos obliga a conectar nuestra PS2 a la tarjeta de red de nuestro PC, que hace las veces de servidor. Para ajustar la configuración, tendremos que configurar una red doméstica (se puede hacer cómodamente desde Windows) y definir a la consola como cliente.



→ Los mejores juegos online

Aquí podéis descubrir, de un vistazo, cuáles son los juegos que están pegando fuerte en la red de redes. Como podéis comprobar, los géneros más populares y las sagas de mayor prestigio de las consolas ya han dado el salto a internet, ¿a qué esperáis para probarlos?

→1. LOS JUEGOS ACTUALES

Aunque el juego online todavía es muy reciente en PS2, ya han aparecido unos cuantos juegos que aprovechan al máximo la conexión a internet de nuestra consola. Estos son los lanzamientos más potentes del panorama actual y, por supuesto, todos se juegan en la red.



FIFA 2004
¿Os gustaría jugar un partido contra un inglés? Pues con el nuevo *FIFA* es posible.



HARDWARE: ONLINE ARENA
Participa en combates multijugador a bordo de los tanques mejor equipados del futuro.



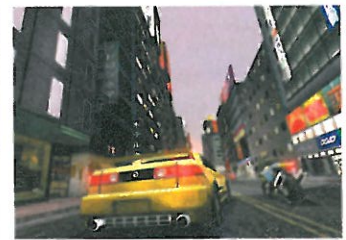
MEDAL OF HONOR RISING SUN
Las batallas más cruentas de la Segunda Guerra Mundial, a través de internet.



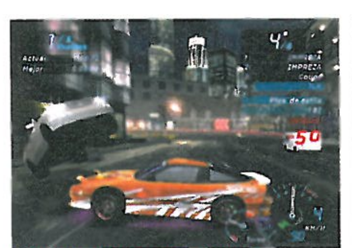
TONY HAWK UNDERGROUND
Si vuestra calle se os queda pequeña para patinar, ahora tenéis todo el ciberespacio.



SOCOM
El primer juego online de PS2: combates entre terroristas y fuerzas especiales.



MIDNIGHT CLUB II
Las carreras urbanas son más divertidas si competimos contra otros jugadores en la red.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Más carreras en el estilo de "A Todo Gas", pero por la autopista de la información.



WARHAMMER FIRE WARRIOR
Los soldados de Games Workshop se baten en este espectacular "shooter" multijugador.



XIII
Deathmatch, equipos, rescate de banderas... mil y una formas de pegar tiros por internet.

→2. PRÓXIMOS JUEGOS ONLINE

Estos son los juegos que van a arrasar en internet durante los próximos meses. Preparaos porque vuestra conexión va a echar humo.

- **007 Todo o Nada**
  Aventura | EA Games | Febrero 2004
- **Colin McRae 05**
  Velocidad | Codemasters | Abril 2004
- **Esto es Fútbol 2004**
  Deportivo | Sony | Marzo 2004
- **Everquest Online Adventures**
  Rol | Sony | Enero 2004
- **Final Fantasy XI**
  Rol | Square | Primavera 2004
- **Ghost Recon Jungle Storm**
  Acción | Ubi Soft | Febrero 2004
- **Gran Turismo 4**
  Velocidad | Sony | Junio 2004
- **Killzone**
  Acción | Sony | Primavera 2004
- **Los Sims toman la calle**
  Estrategia | EA Games | Diciembre 2003
- **Metal Gear Solid 3**
  Aventura | Konami | Marzo 2004
- **NBA Live 2005**
  Deportivo | EA Sports | Finales 2004
- **Resident Evil Outbreak**
  Aventura | Capcom | Finales 2004
- **SOCOM 2**
  Acción | Sony | Marzo 2004
- **Splinter Cell 2**
  Aventura | Ubi Soft | Marzo 2004
- **Syphon Filter Omega Strain**
  Aventura | Sony | Primavera 2004
- **Tenchu Online**
  Aventura | Activision | Finales 2004

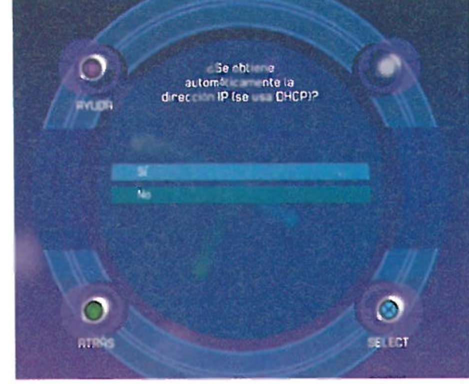
→ Cómo empezar a jugar online

Una vez que hayamos conectado la consola a la red, todavía nos falta un último paso para empezar a jugar. Ya sea desde el disco que viene incluido en el kit de conexión o desde cualquier juego que incluya modo Online, debemos configurar nuestra tarjeta de red.



→1. El proveedor de internet

Después de encender la consola y comprobar que el adaptador de red está bien colocado, lo primero que necesitamos es introducir el nombre de nuestro proveedor de servicios, en España podemos escoger entre Telefónica y otros (donde se engloban Terra, Wanadoo y las demás operadoras por cable).



→2. La dirección

La consola nos pedirá que introduzcamos ahora nuestra IP y nuestras DNS. En este punto tenemos dos opciones, dejar que la consola las seleccione de modo automático (lo recomendable) o introducirlas manualmente, para lo que tendréis que consultar el manual de la conexión ADSL. Es posible que la conexión dé problemas si la compartimos con un PC. En este casos hay que revisar nuestra configuración desde el principio.



→3. Guardar la configuración

Una vez que hemos comprobado todos los datos, le damos un nombre a la configuración (recordad que si cambiáis de consola tendréis que repetir todo) y lo guardamos en una tarjeta de memoria. No os preocupéis porque si habéis cometido algún error, se puede editar la configuración de nuevo.

¡¡Elige tus periféricos!!

Ya tienes tu PlayStation 2 y seguramente varios juegos. Ahora llega el momento de tomar otras decisiones de compra: ¿quieres un segundo pad? ¿estás pensando en hacerte con un volante? ¿y qué nos dices de una pistola? Tranquilo, que nosotros te ayudamos a decidirte. Aquí tienes unos cuantos análisis y más adelante, completas comparativas.

X-Arcade Dual

Como los de las máquina recreativas

■ **Joystick** ■ **PS2/PSOne** ■ **149 €** ■ Distribuidor: **Smallisbig.com** ■ e-mail: **Smallisbig.com**

Si te apetece disfrutar de una experiencia de juego como la que se siente en las máquinas recreativas, este espectacular joystick puede ayudarte.

■ **STICK.** Robusto y resistente como pocos. Las palancas son muy suaves y responden a las mil maravillas. Además, su diseño garantiza diversión y aguante.

■ **BOTONES.** Presenta 8 por cada jugador, más los de 1 ó 2 jugadores que hacen las veces de "start". Dispone también de botones laterales pensados para los pinball. Los botones son grandes y responden de lujo.

■ **COMPATIBILIDAD.** Incorpora un interruptor que permite que las palancas pueden ser usadas tanto en modo analógico como digital. Eso sí, los botones son sólo digitales. Además, es universal y puede conectarse a cualquier consola o PC gracias a un adaptador que, eso sí, hay que comprar por separado, al precio de 30 euros.

■ **ACABADO:** Materiales de primera calidad. La base es de madera y cuenta con tacos que impiden el deslizamiento. Es un sueño hecho realidad. Viene con instrucciones en castellano y ofrece servicio de atención al cliente.

Este impresionante joystick es un calco al de las máquinas recreativas. Eso sí, tiene un altísimo coste. Tienes una versión más económica, para un solo jugador, al precio de 105 euros.

■ CONCLUSIONES

Es el mejor mando de control que existe para los juegos que no requieren dos sticks analógicos, y en especial para matamarcianos y juegos de lucha. Si eres fan de estos géneros, y el dinero no es un problema para ti, ya sabes.

■ **VALORACIÓN:** 

Top Gun Fox 2

44,95 € • Thrustmaster

■ **VALORACIÓN:** MB

Un joystick de gran calidad y excelentes prestaciones, aunque sólo te será realmente útil para los juegos de aviones o matamarcianos en general.



Pro Stick

35,95 € • Logic 3

■ **VALORACIÓN:** MB

Un joystick de gran calidad, grande y sólido, con un diseño similar al de las recreativas. Por desgracia, el stick sólo es digital, lo que le limita bastante. Eso sí, para juegos de lucha es ideal, y además a un buen precio.

Memory Card 2

La tarjeta de memoria oficial y la más fiable

■ **Tarjeta de memoria** ■ **PS2** ■ **29,95 €** ■ Distribuidor: **Sony (Sony)** ■ Tel.: **91 377 71 00**

Si quieres guardar partidas no te queda más remedio que hacerte con una tarjeta de memoria. En el mercado tienes varias opciones, pero la más fiable es, sin duda, la oficial de Sony.

■ **CAPACIDAD.** Los 8 megas de rigor, que dan para guardar muchas, muchas partidas. Además, son megas sin comprimir, lo que es una garantía.

■ **FUNCIONAMIENTO.** La verdad es que no tiene ciencia: la colocas en el puerto para tarjetas de la consola y sigues las instrucciones.



■ **ACABADO.** Como corresponde a un periférico oficial, su acabado es perfecto en todos los aspectos. Entra sin problemas en el puerto, los materiales son de calidad y transmiten solidez. Lástima que no incluya una cajita para guardarla.

■ CONCLUSIONES

Puede parecer cara, pero es sin duda la mejor tarjeta de memoria disponible. Si no quieres arriesgarte a tener problemas y perder partidas grabadas, te recomendamos que te hagas con ella. Además, la tienes disponible en varios colores.

■ **VALORACIÓN:** 

Monitor TFT 5.6"

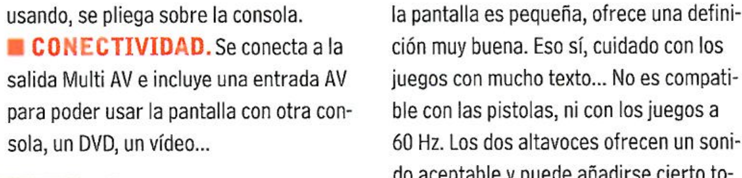
Juega con tu PS2 en cualquier sitio

■ **Monitor** ■ **PS2** ■ **199,95 €** ■ Distribuidor: **Virgin (Joytech)** ■ Tel.: **91 789 35 50**

No siempre se puede disponer de una tele para jugar. Para es problemáticos momentos, Joytech nos ofrece pantallas portátiles como ésta.

■ **INSTALACIÓN.** No puede ser más sencilla: un par de tornillos, el cable a la red eléctrica y listo. Cuando no la estés usando, se pliega sobre la consola.

■ **CONECTIVIDAD.** Se conecta a la salida Multi AV e incluye una entrada AV para poder usar la pantalla con otra consola, un DVD, un vídeo...



■ **CALIDAD DE IMAGEN.** Aunque la pantalla es pequeña, ofrece una definición muy buena. Eso sí, cuidado con los juegos con mucho texto... No es compatible con las pistolas, ni con los juegos a 60 Hz. Los dos altavoces ofrecen un sonido aceptable y puede añadirse cierto toque 3D o reverberación.

■ **ACABADO.** Los materiales son de calidad y en ningún caso fuerzan los conectores de la consola. Además, dispone de un conmutador mediante el que podemos elegir si usarla para ver películas DVD o jugar y entrada para auriculares. Las instrucciones son claras y sencillas y vienen en castellano.

■ CONCLUSIONES

Una pantalla con un precio razonable que no defraudará a los que busquéis darle un toque portátil a la consola... Siempre que tengáis claras las limitaciones propias del tamaño de la pantalla. Una alternativa interesante y de buena calidad.

■ **VALORACIÓN:** 



16 MB Memory Card

29,95 € • Upxus

■ **VALORACIÓN:** 

Tiene el doble de capacidad de la consola normal, y por el mismo precio. En ninguna de nuestras pruebas nos ha dado error, aunque las tarjetas "no oficiales" suelen tener un margen de fallos más alto.



Memory Station 16 MB

35,95 € • Joytech

■ **VALORACIÓN:** 

Este curioso aparatito te permitirá disponer de 16 megas extra de memoria, siempre que metas en su interior una tarjeta oficial de 8 megas. Es un sistema bastante fiable, aunque casi compensa más comprar otra tarjeta.



Memory Booster

22,95 € • Logic 3

■ **VALORACIÓN:** 

Igual que antes, obtendrás 8 megas más si tienes una Memory Card 2. También es un aparato fiable, aunque limitado.
El modelo de 16 MB cuesta 32,95.

RGB/DVD Project Design

La solución al problema de DVD

■ Cable RGB ■ PS2 ■ 12 € ■ Distribuidor: **Project Design** ■ Tel.: **93 442 60 65**

Uno de los mayores problemas de PS2 es la imposibilidad de disfrutar de las películas en DVD con la calidad de imagen que proporciona un cable RGB, debido a la ya conocida protección. Sin embargo, el cable RGB es fundamental para disfrutar de los juegos que, cada vez más, cuentan con selector de 50/60 Hz. ¿Qué hacemos, andar enchufando y desenchufando?

La solución nos la ofrece este cable, que es capaz de eliminar esa protección y mostrar la imagen con total nitidez, con sólo colocar un interruptor en la posición adecuada. También viene equipado con un cajetín que incorpora las salidas de vídeo y audio para que las derivemos, por ejemplo, a un equipo de música.



■ CONCLUSIONES

Acaba de un plumazo con el problema de los juegos a 60 Hz y la protección anticopia del DVD. Sin duda, una compra muy recomendable para los puristas de la imagen.

■ VALORACIÓN: 

AV/Super-video

Una buena combinación

■ Cable S-Vídeo ■ PS2/PSOne ■ 9,90 € ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**



Si quieres obtener la máxima calidad de imagen, lo ideal es recurrir a un cable S-Vídeo. Este sistema transmite la señal de la imagen separando por un lado los colores y por otro su intensidad y brillo. El resultado es una imagen mucho más definida. Si tu televisor tiene entrada S-Vídeo, este cable en concreto es una excelente opción, ya que por un precio bastante asequible, tendrás un cable de gran calidad, fabricado con muy buenos materiales y que, además del conector S-Vídeo y los RCA para el sonido, también ofrece una salida independiente de vídeo compuesto.

■ CONCLUSIONES

Una excelente compra dada la calidad de imagen que proporciona y su ajustado precio. Además, tienes las ventaja de poder usarlo incluso en televisores sin salida de S-Vídeo.

■ VALORACIÓN: 

Cable RFU/AV

Solución para la televisiones antiguas

■ Cable RFU ■ PS2 ■ 16,90 € ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Si tu TV no tiene entrada de vídeo compuesto (las tres clavijas) o euroconector, no tienes más remedio que jugar con un cable RFU que se conecta a la toma de antena. ¿El problema? Pues que la calidad de imagen es muy inferior. Si tienes intención de comprar uno, piensa éste de Logic 3, ya que tiene una importante particularidad: un cajetín con salida para vídeo compuesto. Esto tiene una importante ventaja: te da la opción de sacar la señal a otros aparatos, como el equipo de música o un TV con toma de vídeo compuesto.

■ CONCLUSIONES

Es un poco más caro que un RFU normal, pero merece la pena pagar la diferencia por el cajetín de vídeo compuesto que incorpora, ya que te permitirá usar el cable para derivar el sonido a una cadena de música o a otro TV con este tipo de conexión.

■ VALORACIÓN: 



Cable Óptico

19,95 € • Logic 3

■ VALORACIÓN: 

Si sois unos sibaritas del sonido y contáis con un amplificador para desdoblar la señal de audio envolvente de la que es capaz PS2, este cable os interesa. Sólo con él podréis disfrutar del sonido 5.1 real. Éste de Logic 3 está hecho de unos excelentes materiales y presenta un precio por debajo de la media.



Por componentes

23,44€ • Sony

■ VALORACIÓN: 

Si disponéis de una televisión de las "buenas", Sony os ofrece este cable que proporciona calidad de imagen RGB. Eso sí, aseguraos de que el televisor dispone de los conectores pertinentes, es decir, las tres entradas rojo, verde y azul. Aunque algo caro podéis contar con la calidad y la garantía de Sony.



Scart Cable

9,90 € • Aplisoft

■ VALORACIÓN: 

Es similar al cable que viene de serie con la consola, sólo que tiene cabeza de euroconector. Ojo, que no es RGB. Gracias al cajetín que incorpora, permite derivar el sonido a un equipo de música y hace las veces de adaptador G-con.

Dance Mat

Llega la hora de saltar como locos

■ **Alfombra de baile** ■ **PS2/PSOne** ■ **24,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Seguro que echabas de menos mover el esqueleto al son de tu consola. Pues nada, ya tienes una nueva alfombra de baile con la que saciar tus necesidades de marcha.

■ **FUNCIONAMIENTO Y COMPATIBILIDAD.** Basta conectarla a uno de los puertos del pad y ya está. Luego sólo tendrás que seguir las instrucciones de cada juego y ponerte a brincar. Por supuesto puedes utilizarla con otros géneros, aunque debes tener en cuenta que carece de botones L y R y que no es fácil realizar diagonales...

■ **MATERIALES.** Inmejorable en todos los aspectos. El plástico usado en la parte superior es muy resistente y menos escurridizo de lo habitual en este tipo de periféricos.





Para evitar desperfectos, lo ideal es jugar descalzo. La base está fabricada con material antideslizante para mayor seguridad. No os dará problemas.

■ **SENSIBILIDAD.** Perfecta. La alfombra responde sin problemas a las pisadas, sin necesidad de saltar como un elefante para que nuestras pulsaciones sean detectadas. Lo sentimos por los que usan la alfombra como excusa por su falta de ritmo.

■ CONCLUSIONES

Una alfombra genial y con un precio muy atractivo. Si todavía no tienes ninguna y te gusta el género de los juegos de baile, esta es una excelente oportunidad de hacerte con un periférico imprescindible para sacarles todo el partido.

■ **VALORACIÓN:**  MB

Universal VGA Box

Para sibaritas de la imagen

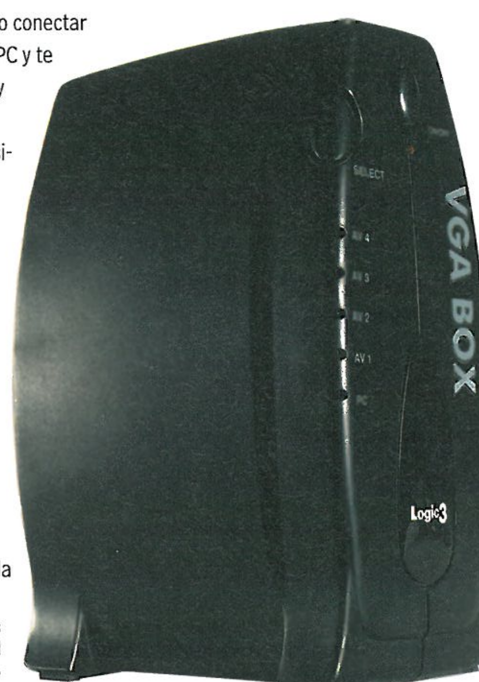
■ **VGA Box** ■ **PS2/PSOne** ■ **69,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Puede que hayas intentado conectar tu consola al monitor de PC y te has encontrado con que no hay manera: las clavijas no coinciden. Para poder hacerlo necesitas un conversor de señal.

■ **CALIDAD DE IMAGEN.** Como todos sabréis, los monitores de PC proporcionan más calidad de imagen que las TV, gracias a su mayor resolución. Así, si conectamos una PS2 al monitor, nuestros juegos se ven mucho mejor.

■ **CONECTIVIDAD.** Presenta los dos conectores con los que enchufar el monitor y la tarjeta de vídeo del ordenador. Pero su principal novedad reside en las 4 entradas de vídeo y audio mediante las que podremos conectar cualquier otro aparato a nuestro monitor de PC. Y sin tener que andar enchufando y desenchufando.

■ **ACABADO.** Apuesta por una posición vertical, y el uso de leds para indicar en todo momento qué tipo de entrada estamos usando, y todo fabricado con materiales que cumplen de sobra.



Gracias a este cachivache podréis conectar la consola al monitor del PC para ganar calidad de imagen.

■ CONCLUSIONES

Es más caro que alguna de sus rivales pero la mejoría en la calidad de imagen y su uso como HUB para conectar varias consolas a la vez merecen la pena, sobre todo si sois unos puristas de la imagen o si tenéis problemas de espacio.

■ **VALORACIÓN:**  E



PSII Multi-Player

14,95 € • Project Design

■ **VALORACIÓN:**  B

Aunque su diseño es clavadito al original de Sony, este multitap no es tan fiable, aunque también es bastante más barato. Sus características básicas son la posibilidad de conectar cuatro mandos y cuatro tarjetas de memoria en un solo puerto de la consola.



Ratón óptico Logitech

34,95 € • Logitech

■ **VALORACIÓN:**  MB

Este ratón se conecta al puerto USB de la consola y proporciona un excelente rendimiento con los juegos de disparo en primera persona y juegos de estrategia. Además de los tres botones acostumbrados, tiene una rueda central que nos sirve para navegar por los menús. Fiable al máximo.



Network Adapter

34,95 € • Sony

■ **VALORACIÓN:**  E

Sólo gracias a este adaptador, que se conecta en el puerto de expansión de la consola, podremos jugar online con nuestra PS2. Es oficial, y por tanto, está construido con los mejores materiales, y además su precio está muy ajustado. Un accesorio imprescindible.

Dr. Fix It

La solución para los juegos rayados

■ Reparador ■ PS2/PSOne ■ 76,00 € ■ Distribuidor: Aplisoft ■ Tel.: 93 589 54 44



Seguro que todos tenéis algún que otro CD o DVD que no funciona por culpa de unos inoportunos arañazos. Pues todavía no está todo perdido.

■ **FUNCIONAMIENTO.** Antes de reparar o limpiar el disco debemos realizar unos ajustes en el interior del aparato. Así, dispondremos de dos cajitas (limpieza y reparación) donde encontramos los potingues y cabezales adecuados para el caso.

■ **EFECTIVIDAD.** Dependiendo de la profundidad de los arañazos obtendremos diferentes resultados. Cuanto mayor es el daño, más intentos de reparación requiere por nuestra parte. Sin embargo, hemos podido reparar discos bastante dañados sin excesivos problemas.

■ **ACCESORIOS.** Además de todos los líquidos necesarios, incluye cabezales de repuesto, lo que alarga considerablemente su vida útil.

■ **ACABADO.** Todo está fabricado con materiales de notable calidad y presenta detalles como las cajas destinadas a guardar los componentes. Además, presenta completas instrucciones.

CONCLUSIONES

Un aparato que, sin ser milagroso, reparará todos esos discos dañados que tenemos en casa de una forma muy sencilla y cómoda. Aunque el precio parece alto, sólo con recuperar un par de juegos se amortiza el dinero invertido.

■ **VALORACIÓN:**  MB

Pack Hulk

Viste a tu PS2 de superhéroe

■ Varios ■ PS2 ■ 49,90 € ■ Distribuidor: Herederos de Nostromo (Naki) ■ Tel.: 91 144 06 60

Si quieres hacer un buen regalo o eres un fan de Hulk, este pack te puede venir como anillo al dedo. Por cierto, también puedes encontrar uno de Spider-Man igual de espectacular. Esto es lo que contiene:

■ **PAD DE CONTROL.** Un poco más grande que el mando oficial, pero muy cómodo y fiable. Está construido con los mejores materiales, y además emite luz y sonido cada vez que actúa.

■ **MANDO DVD.** Aunque su tamaño reducido os haga pensar lo contrario, se trata de un mando cómodo, con un diseño espectacular. La recepción es buena, aunque no conviene tener obstáculos.

■ **BOLSA.** Un estuche para 24 discos con la imagen de Hulk. Ni más ni menos, pero con un buen diseño y construido con los mejores materiales.

■ **CABLE ALARGADOR.** Para darle más metro a tu Dual Shock 2 y poder jugar desde cualquier punto de tu habitación sin demasiadas complicaciones.







CONCLUSIONES

Un conjunto de periféricos ideal para los que se acaben de comprar la consola (sobre todo si son fans de este personaje). Su mayor baza está en lo ajustado de su precio, teniendo en cuenta la calidad de todos los periféricos que incluye.

■ **VALORACIÓN:**  MB





Limpiador DVD

9,90 € • Traxdata

■ **VALORACIÓN:**  MB

Basta ejecutarlo como si fuera una película, y los cepillos de su parte inferior se encargarán de limpiar la lente lectora de nuestra PS2.



Maleta Sony

26,99 € • Sony

■ **VALORACIÓN:**  MB



Sony ha diseñado esta maleta de transporte específicamente para proteger nuestra consola de golpes y caídas. Además de nuestra PS2, los cables y los mandos, también caben los juegos.



Maleta G-pak

39,90 € • H. de Nostromo

■ **VALORACIÓN:**  MB

Una maleta construida con los mejores materiales. Es rígida para mayor seguridad y tiene compartimentos para guardar casi cualquier cosa que se os ocurra. Genial.



Soporte vertical

13,95 € • Sony

■ **VALORACIÓN:**  B

El accesorio imprescindible para colocar nuestra PS2 de manera vertical sin que nuestros DVD sufran ningún daño.


http://es.playstation.com
www.ghosthunter-game.com
www.ghosthunterconsulting.com


12+
www.pegi.info


PlayStation 2
ghost hunter
12+


COTO PRIVADO
DE CAZA

El poder en tus manos

Si, por ejemplo, quieres echar un partidito de fútbol con un amiguete, o retarle a unas carreras, no te queda más remedio que tener un segundo pad de control. Existen muchos y son muy variados, ¿quieres que nosotros te ayudemos a escoger uno?

LOS 6 PADS A EXAMEN

- → Dual Shock 2
- → The Hulk
- → Wireless Freebird RF
- → Firestorm Wireless Gamepad
- → Advance Analog Controller
- → VR 12 Analog Pad

→DUAL SHOCK 2

Fabricante **Sony** | Distribuidor **Sony** | Precio **29,95 €**

Un mando a la medida de la mejor consola

- **Ergonomía:** ideal, tanto por tamaño como por forma. Todos los elementos quedan al alcance de nuestros dedos sin forzarlos en ningún momento.
- **Sticks y cruceta:** los sticks son los mejores de la comparativa, de largo. Suaves y precisos en todo momento. La cruceta, por su parte, aunque muy sólida hace difíciles las diagonales al estar "partidas" las cuatro direcciones.
- **Botones:** además de ser analógicos, poseen un tacto insuperable y no "bailan" al ser pulsados. Quizás poseen poco recorrido para aprovechar la función analógica.
- **Vibración:** más que contundente y con una gama de intensidades la mar de variada.
- **Extras y acabado:** extras ninguno, nada…cero. Los materiales son de una calidad exquisita y está todo pensado para durar. Sin alardes pero muy funcional.



El mando oficial destaca por su fiabilidad y la calidad de los materiales con que está hecho.

CONCLUSIONES

El pad por excelencia sigue siendo el "rey del mambo". Es más caro que el resto, pero la calidad se paga. El más recomendable y el único que no defrauda en ningún aspecto.

→THE HULK CONTROL PAD

Fabricante **Naki** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **29,95 €**

El poder de la masa en tus manos

- **Ergonomía:** ligeramente más grande que la media, pero se adaptará a vuestra mano como un guante. Ideal en este apartado.
- **Sticks y cruceta:** los dos componentes pecan de ser demasiado blandos pero por lo demás, son perfectos. Sticks suaves y de goma y cruceta que permite diagonales y "medias lunas" perfectas.
- **Botones:** analógicos en teoría, porque tienen tan poca sensibilidad que se comportan como digitales. Eso sí, sólidos y de agradable tacto.
- **Vibración:** de nivel medio en contundencia, pero con una gran gama de intensidades.
- **Extras y acabado:** el mando se ilumina cada vez que vibra. Usa fibra de vidrio para el cuerpo del mando y el cable es más largo de lo habitual. Sobresaliente.



Este mando es tan recomendable como las aventuras del personaje en que se inspira.

CONCLUSIONES

Uno de los mejores sobretodo por la calidad de los materiales y lo cómodo que resulta. No tiene ningún defecto grave y sí muchos aciertos. Y además presume de un "superdiseño".

→WIRELESS FREEBIRD RF GAMEPAD

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **59,95 €**

Un control pad que marca las distancias

- **Ergonomía:** un pelín más grande de lo habitual, pero sin formas extrañas que resulten incómodas. Nadie le encontrará grandes "peros".
- **Sticks y cruceta:** sticks a la altura del pad de Sony, pero una cruceta que parece que va a saltar de su sitio al mínimo esfuerzo. Demasiado endeble.
- **Botones:** bien fijados en sus huecos, analógicos y agradables al tacto, aunque algo más durillos de lo que estamos acostumbrados.
- **Vibración:** para alargar la vida de las pilas la intensidad de las vibraciones no es alta.
- **Extras y acabado:** no lleva cable. Al usar radio frecuencia como método de transmisión, la recepción de la señal es infalible a largas distancias y con obstáculos por medio. Tiene goma en los brazos para mejor sujeción.



Su elevado precio se compensa por todas sus prestaciones y lo cómodo que resulta. Además, funciona a una gran distancia.

CONCLUSIONES

Un lujo de pad sin cables, aunque con un precio mayor que el de sus rivales. Merece la pena que lo probéis para conocer el auténtico sentido de la palabra "comodidad".

→FIRESTORM WIRELESS GAMEPAD

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **59,99 €**

La libertad de no tener cables

- **Ergonomía:** bastante voluminoso pero no por eso incómodo. Sólo hay que decir que los botones superiores quedan demasiado lejos para las manos pequeñas.
- **Sticks y cruceta:** sticks demasiado blandos, cóncavos y sin goma. La cruceta, por el contrario, demasiado dura y con poco recorrido en las pulsaciones. Muy mejorable.
- **Botones:** analógicos y excelentes en todos los aspectos. Sólo los "start" y "select" dan la nota. Al estar colocados en la parte posterior, se pulsan a veces sin querer.
- **Vibración:** se sacrifica intensidad a favor de la vida de las pilas. Algo del todo lógico.
- **Extras y acabado:** inalámbrico y usa radiofrecuencias para comunicarse con el receptor, eliminando de un plumazo todos los problemas de recepción. Funcionamiento perfecto y una construcción más que notable.



Es inalámbrico, pero la calidad de la cruceta y de los sticks hacen que no sea del todo cómodo.

CONCLUSIONES

Como todos los periféricos inalámbricos que utilizan radiofrecuencia, tiene un alto precio. Es un buen pad, aunque la cruceta y los sticks le hacen bajar enteros frente a su rival.

ADVANCE ANALOG CONTROLLER

Fabricante **Joytech** | Distribuidor **Virgin Play** | Precio **19,95 €**

Completamente funcional y además con el mejor precio

- **Ergonomía:** ideal en todos los aspectos. Como casi todos, es algo más grande que el de Sony, pero está perfectamente ajustado a todos nuestros movimientos.
- **Sticks y cruceta:** los sticks, como casi todos sus rivales, son demasiado blandos, aunque se perdona. La cruceta es casi perfecta.
- **Botones:** botones frontales son realmente buenos. Los superiores bailan un poco ante nuestra presión, pero nada grave.
- **Vibración:** las vibraciones te harán temblar. Muy potentes y con todos los matices de intensidad necesarios para sentir los juegos al máximo.
- **Extras y acabado:** plásticos de buena factura y goma en los brazos para evitar deslizamientos indeseados. Entra un poco forzado en el puerto, pero no es nada demasiado grave.



No tiene demasiadas funciones extra, pero cumple perfectamente como sustituto del Dual Shock 2 original.

CONCLUSIONES

Unos de los mejores en cuanto a cualidades y su precio es muy competitivo. Todo un acierto si lo elegís como segundo mando.

VR 12 ANALOG PAD

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **15,95 €**

La opción más económica para PS2

- **Ergonomía:** a la hora de alcanzar los botones superiores tendremos que forzar los dedos más de lo que es deseable. Muy regular es este sentido.
- **Sticks y cruceta:** la cruceta de control está muy bien. Es precisa y permite pulsar las 8 direcciones sin problemas. Los sticks, en cambio, sin goma y cóncavos, son algo impensable a estas alturas.
- **Botones:** son analógicos y proporcionan una buena sensación de suavidad. Además, poseen un recorrido que permite ajustar mejor la intensidad de la pulsación.
- **Vibración:** superior a la media gracias a los dos potentes "motores" alojados en su interior. Se sabe hacer notar cuando la ocasión lo requiere.
- **Extras y acabado:** viene con una opción de turbo asignable a cualquier botón. Los materiales son de buena calidad aunque sin lujos.



Aunque tiene una cruceta de control excelente, los dos sticks de este mando de control son demasiado rudimentarios.

CONCLUSIONES

Su diseño y los sticks echan por los suelos la valoración final. Dos defectos estos que no pueden perdonarse en un pad con el que jugaremos durante horas y horas.

FIRESTORM UPAD

Fabricante **Thrustmaster** | Distribuidor **Guillemot** | Precio **27,94 €**

Incómodo, pero muy fiable para jugar

- **Ergonomía:** lo peor sin duda. Su extraña forma aleja demasiado los pulgares de los sticks por lo que estaremos forzando las manos todo el rato.
- **Sticks y cruceta:** la cruceta resulta bastante incómoda después de pasar un buen rato jugando, pero, por contra, es muy sólida. Los sticks por su parte son una delicia, a la altura del mando oficial de Sony.
- **Botones:** los mejores de la comparativa. Su tacto, dureza y firmeza son perfectos en todas circunstancias. Sobresalientes.
- **Vibración:** no hará que se os caiga de las manos, pero tampoco pasa desapercibida.
- **Extras y acabado:** no incluye ninguna opción extra, pero el acabado es el mejor de la comparativa de largo. Materiales de enorme calidad y brazos recubiertos por completo de goma para mejorar el agarre. Perfecto.



Su diseño es muy extraño, pero eso no impide que se comporte con enorme fidelidad cuando jugamos con él. Con un poco de práctica os acostumbraréis a él.

CONCLUSIONES

Si os sabéis acomodar a su extraña forma (algo difícil) estaréis ante un excelente pad. Si fuese más convencional, entraría en el podio de los ganadores sin problemas.

➔X-PAD X-MEN

Fabricante **Naki** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **29,95 €**

Un mando de película

- **Ergonomía:** muy cómodo en todos los aspectos. Se "deja agarrar" durante horas sin que nuestros dedos se resientan por ello.
- **Sticks y cruceta:** la cruceta, aunque es algo frágil, es cómoda y garantiza diagonales perfectas. Los sticks muestran una excelente factura.
- **Botones:** el único defectillo lo encontramos en unos botones superiores demasiado pequeños y "bailongos". Los botones frontales son algo durillos pero analógicos.
- **Vibración:** vibraciones de nivel medio en intensidad, aunque con una buena variedad de intensidades diferentes.
- **Extras y acabado:** modos slow y turbo y unos materiales de enorme calidad.



Además de ser un control pad excelente, tiene un diseño de lo más vanguardista.

■ CONCLUSIONES

Lástima que sea tan caro, porque presenta muy buenas maneras en todos los apartados. Si lo escogéis, tampoco os vais a arrepentir, seguro.

➔LARA CROFT GAMEPAD

Fabricante **Domina** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **19,95 €**

El pad ideal para los más aventureros

- **Ergonomía:** además de bonito, nunca se hace incómodo. Eso sí, los botones superiores no quedan muy al alcance de manos pequeñas.
- **Sticks y cruceta:** la cruceta es sólida y permite pulsar las 8 direcciones con facilidad. Los sticks rayan a excelente nivel, suaves y de goma.
- **Botones:** bastante toscos y duros. Es quizás la parte menos lograda de todo el pad. Por supuesto, los botones son completamente analógicos.
- **Vibración:** no es la mejor de la comparativa, pero se hace notar cuando debe.
- **Extras y acabado:** plásticos de excelente calidad, además de unas precisas instrucciones. Incluye modos "slow" y "turbo" y tiene la imagen de Lara, claro.



La aventurera más famosa de las consolas apadrina un mando de control con excelentes prestaciones.

■ CONCLUSIONES

Un notable pad a un precio tremendamente competitivo. No defraudará a nadie (tampoco esperéis un Dual Shock 2) que busque un segundo pad.

Conclusiones

Mucha variedad y, en la mayoría de los casos, calidad

El mando de control es, después de la propia consola, la pieza fundamental para disfrutar a tope de los juegos. Quizá por eso todos los fabricantes se han aplicado y nos ofrecen pads de todas las formas y colores, pero con algo en común, su construcción más que notable. A la hora de jugar, nosotros nos decantamos por el mando más fiable, aunque carezca de funciones extra (como el turbo o la cámara lenta) por eso hemos escogido el Dual Shock 2. Eso sí, los mandos de esta comparativa tiene todos un gran nivel.

	ERGONOMÍA	BOTONES	CRUCETA	STICKS	MATERIALES	VIBRACIÓN	BOTONES ANALÓGICOS	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
DUAL SHOCK 2	E	MB	MB	E	MB	MB	Sí	29,95 €	E	MB
THE HULK	E	B	MB	MB	E	B	Sí	29,95 €	MB	B
FREEBIRD	MB	B	R	E	E	B	Sí	59,99 €	MB	B
FIRESTORM	MB	MB	R	R	MB	B	Sí	59,95 €	B	B
ADVANCE CONTROLLER	MB	MB	E	MB	MB	MB	Sí	19,95 €	MB	E
VR 12	R	MB	MB	R	B	MB	Sí	15,95 €	B	MB
UPAD	R	E	B	E	E	B	Sí	27,95 €	B	B
X-MEN X-PAD	MB	B	B	MB	MB	MB	Sí	29,95 €	MB	B
LARA CROFT GAME PAD	B	B	MB	MB	MB	MB	Sí	19,95 €	MB	MB

Veréis este símbolo junto al pad de control que recomendamos por su calidad general.


Este símbolo indica el pad de control que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

¿Te gusta conducir?

Viendo el altísimo nivel de calidad alcanzado por los simuladores de velocidad, la única pregunta posible es ¿esto se puede mejorar? Pues sí, las sensaciones serán todavía mejores jugando con un buen volante. ¿Nos dejas aconsejarte sobre los mejores?



LOS 5 VOLANTES A EXAMEN

- →360 Modena Racing Wheel
- →Williams F1 Racing Wheel
- →Driving Force
- →Monza 2 Power Feedback
- →Ferrari Force Feedback

→360 MODENA RACING WHEEL

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **57,95 €**

Diseño y prestaciones al precio más ajustado

- **Anclaje y ergonomía:** sólo dispone de una enorme sargenta. Aunque es el mejor método, alguna opción más hubiese venido bien. Los botones quedan algo lejos de nuestros dedos.
- **Sensibilidad y pedales:** la sensibilidad y ángulo de giro del volante es excelente con casi cualquier juego. Los pedales analógicos están demasiado verticales pero no se hacen incómodos en absoluto.
- **Compatibilidad y extras:** usa conector normal y es compatible con los tres modos posibles (analógico, digital y NegCon de Namco).
- **Vibración y Feedback:** las vibraciones son intensas, pero sin hacerse demasiado violentas.
- **Acabado:** los materiales son excelentes y es robusto hasta decir basta. Y encima es precioso lo mires por donde lo mires.



Además de contar con un diseño de Ferrari , este volante es compatible con todos los modos y tiene un acabado espectacular. Lo único que se echa en falta es un sistema de anclaje un poco más seguro.

CONCLUSIONES

Todo lo dicho por menos de 60 € es un lujo. Es el más antiguo pero mantiene el tipo en todas las categorías y sigue siendo una excelente opción para los que no busquen lo último en este tipo de periféricos.

→WILLIAMS F1 RACING WHEEL

Fabricante **Joytech** | Distribuidor **Virgin Play** | Precio **69,95 €**

Un volante para la más alta competición

- **Anclaje y ergonomía:** ventosas u hombreras; dos sistemas que en este caso resultan suficientes. Los botones quedan algo alejadillos de los dedos, pero el resto del volante es muy cómodo, como si fuera un coche de Fórmula 1.
- **Sensibilidad y pedales:** 4 niveles de sensibilidad y unos pedales articulados y analógicos aunque algo pequeños. Una de sus mejores bazas frente a sus rivales.
- **Compatibilidad y extras:** compatible con los tres modos y con ambas consolas de Sony. También incluye un led digital donde se muestra distinta información. El aro del volante se puede quitar, como en los F-1 de verdad.
- **Vibración y Feedback:** las vibraciones son siempre contundentes y están bien administradas. El realismo que se alcanza con este volante es total.
- **Acabado:** muy bueno tanto en materiales como en detalles como la goma en el aro o huecos en la base para guardar los accesorios. Todo el conjunto inspira buen hacer.



Que no os sorprenda su forma alargada. Es la misma que tienen los volantes de los coches de Fórmula 1, pero es muy cómoda.

CONCLUSIONES

Un volante por encima de la media que ofrece casi todo lo que se puede pedir, y sin ningún defecto de importancia. El precio algo por encima de lo esperado.

→DRIVING FORCE

Fabricante **Logitech** | Distribuidor **Sony** | Precio **99,95 €**

El mejor para conducir un "gran turismo"

- **Anclaje y ergonomía:** sólo cuenta con sargentas para amarrarlo. Cómodo como pocos tanto el volante como los pedales. Pocos botones por la posibilidad de conectar un pad en cualquiera de los puertos.
- **Sensibilidad y pedales:** el calibrado que viene de fábrica es una maravilla y pocos tendrán ganas de cambiarlo. Los pedales (analógicos) están bien separados y además son muy cómodos para cualquier tipo de conducción.
- **Compatibilidad y extras:** sólo cuenta con conector USB, por lo que no funciona en PSOne ni los juegos más antiguos de PS2. Usa los modos digital, analógico y Negcon.
- **Vibración y Feedback:** las idas y venidas del volante gracias al uso del force feedback son brutales en juegos de rallies. Una fuerza que harán que se os cansen los brazos.
- **Acabado:** impecable, gracias a los plásticos de alta calidad y la goma usada en el aro del volante. Gracias a su diseño compacto, ocupa muy poco en la mesa.



Este volante fue el primero en ofrecer Force Feedback en una consola, y aún así sigue siendo uno de los modelos más fiables y mejor construidos que se pueden encontrar en PS2 ahora mismo.

CONCLUSIONES

Uno de los volantes más caros pero sólo superado por el F.F.F. La calidad que ofrece en todos los aspectos hay que pagarla, pero no os arrepentiréis. El mejor para jugar a *GT3*.

→ MONZA 2 POWER FEEDBACK WHEEL

Fabricante **Proplay** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **89,95 €**

Muy completo, pero con un acabado irregular

- **Anclaje y ergonomía:** se agarra mediante sargenta u hombreras para las rodillas. Todo el conjunto es bastante cómodo, aunque los dedos chocan continuamente con las manetas de cambio de detrás del volante.
- **Sensibilidad y pedales:** podemos restringir el ángulo de giro efectivo para hacer la dirección más o menos sensible, según sea nuestro estilo de conducción. Los pedales son los mejores de la comparativa con mucha diferencia.
- **Compatibilidad y extras:** al no usar USB es compatible con ambas consolas y con los tres modos de juego existentes. No encontraréis ningún título que se os resista.
- **Vibración y Feedback:** las dos opciones o pagado del todo. Ambas configuraciones se encuentran a un nivel medio en cuanto a contundencia, sin muchos alardes.
- **Acabado:** los plásticos no son de una enorme calidad y hay partes que "chirrían" un poco, aunque tienen buenos detalles como la goma en el aro del volante y los pedales.



CONCLUSIONES

Si perdonáis las terribles manetas de cambio (frágiles e incómodas) tendréis un notable volante a un precio más que ajustado. Eso sí, no esperéis demasiados lujos.

Pese a que tiene algunos defectos graves, se trata de un volante sólido y con muchas prestaciones.

→ FERRARI FORCE FEEDBACK

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **135,17 €**

Tan cuidado como un Ferrari

- **Anclaje y ergonomía:** las sargentas y ventosas fijan el volante firmemente y todo lo demás está pensado para proporcionar las máximas comodidades.
- **Sensibilidad y pedales:** el volantes es, simplemente, perfecto en calibración y sensibilidad. Los pedales, analógicos, se escurren ligeramente sobre superficies lisas.
- **Compatibilidad y extras:** sólo usa conector USB, pero sí soporta los tres modos de control existentes. Sólo los juegos más antiguos de PS2 son incompatibles con él (y todos los de PSOne, claro).
- **Vibración y Feedback:** el force feedback es brutal. Tanto, que es posible que tengáis que descansar entre partida y partida. Superior a sus rivales.
- **Acabado:** el lujo hecho volante. No sólo es precioso y compacto, sino que la calidad de los materiales es máxima en todos los componentes.



CONCLUSIONES

Force Feedback, excelente control, estupendos materiales... El ganador de la comparativa por calidad. Si os lo podéis permitir, no encontraréis nada mejor en el mercado. Probadlo y veréis.

Puede parecer un poco caro, pero la verdad es que nos parece justo pagar ese precio por un volante de calidad tan sobresaliente. Y encima con licencia oficial.

Conclusiones

	SUJECIÓN	ERGONOMÍA	ROBUSTEZ/ MATERIALES	PEDALES	SENSIBILIDAD	VIBRACIÓN	FORCE FEEDBACK	OPCIONES CAMBIO	CONEXIÓN USB/NORMAL	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/ PRECIO
WILLIAMS	MB	MB	MB	B	E	B	--	F1	Normal	69,75 €	MB	B
360 MODENA	MB	B	MB	B	E	B	--	F1	Normal	57,95 €	MB	E
DRIVING FORCE	MB	MB	E	MB	MB	--	MB	F1	USB	99,95 €	MB	E
MONZA 2	E	B	B	E	MB	B	B	F1	Normal	89,90 €	B	E
FERRARI F. FEEDBACK	MB	E	E	MB	E	--	E	F1-Palanca	USB	137,17 €	E	B

Veréis este símbolo junto al volante que recomendamos por su calidad general.


Este otro símbolo indica el volante que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY

Vive la película. Sé el héroe.

Noviembre 2003







PlayStation 2











Challenge Everything

www.lordoftherings.ea.com

Pon tu PS2 a todo volumen

¿Quieres aprovechar las posibilidades de sonido de tu PS2 y no sabes cómo? Tranquilo, aquí tienes una comparativa con los mejores equipos de sonido compatibles con la consola y todas las explicaciones que necesitas para disfrutar del mejor sonido envolvente.

Los que lleváis poco en esto de los videojuegos podéis pensar que la música orquestada lleva toda la vida entre nosotros, pero no. La buena calidad en el sonido no se logró hasta que en 1994 Sega y Sony lanzaron sus consolas de 32 bits, basadas en el CD. El siguiente paso en la evolución ha sido el sonido 3D procedente de los cines, que ahora podemos disfrutar en casa gracias a PS2 y al uso del DVD. Como sabéis, PS2 es capaz de proporcionar desde un simple estéreo hasta el 5.1 real. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla como parece...

¿QUÉ SE NECESITA PARA DISFRUTAR DE SONIDO EN 3D?

Tanto si queremos jugar como ver películas aprovechando los nuevos sistemas de sonido, necesitaremos el apoyo de algunos componentes.

Si lo que buscamos es un simple sonido estéreo, bastará con una televisión estéreo y no usar un cable RFU (de antena). Si queremos algo más de calidad, podemos conectar la consola a cualquier cadena de música o a un equipo de altavoces estéreo y para eso también nos bastará con el cable de la consola.

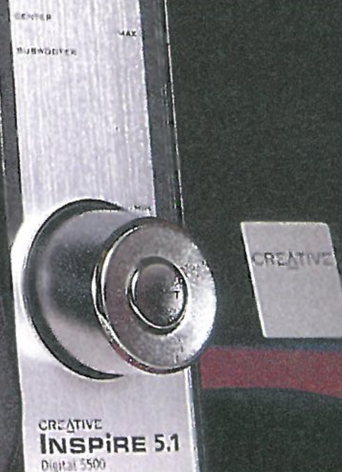
Para el resto de formatos (Dolby Digital, DTS, Dolby Surround...), la cosa se vuelve más compleja. La consola sólo es capaz de extraer esa señal multicanal del disco, pero para separarla en los distintos canales que la componen necesitamos un decodificador y un juego de altavoces que reproduzcan las señales.

Con esta configuración estaremos en condiciones de obtener cualquier formato de sonido 3D, pudiendo disfrutar de los mismos efectos que en una sala de cine, aunque su calidad, como siempre depende de lo que estemos dispuestos a pagar. Un equipo

LOS 10 ALTAVOCES A EXAMEN

- Inspire 5.1 GD580
- Inspire 2.1 G380
- Sound Station 4.1
- Sound Station 5.1
- Inspire 5.1 5700D
- Inspire 2.1 2400
- Inspire 5.1 5500D
- Sound System 5.1
- Hercules XSP
- Sound Station 3



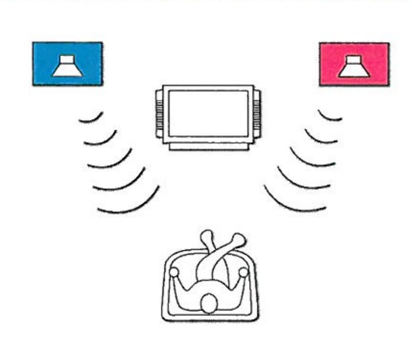


¿HAS OÍDO ESO DETRÁS DE TI?

→ LOS DISTINTOS SISTEMAS

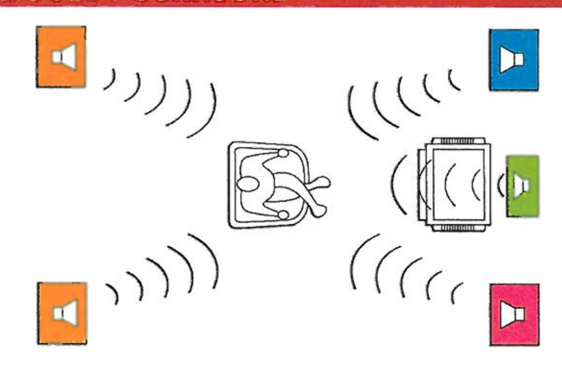
No todos los sistemas de sonido son iguales y no todos proporcionan las mismas sensaciones. En estos esquemas te vamos a explicar las diferencias entre los principales estándares, todos ellos reproducibles con una PS2.

■ ESTÉREO



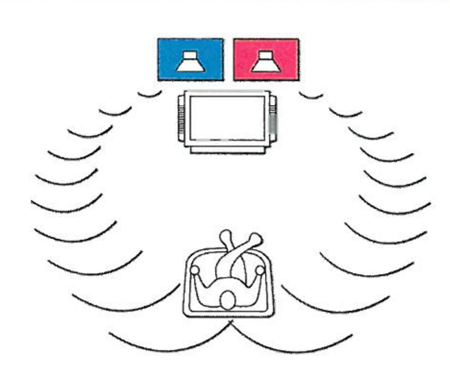
La opción más simple. La señal está compuesta por dos canales frontales independientes, izquierdo y derecho. Es el estándar más usado y el que no requiere de ningún equipo extra, aunque tampoco obtendrás resultados espectaculares.

■ DOLBY SURROUND



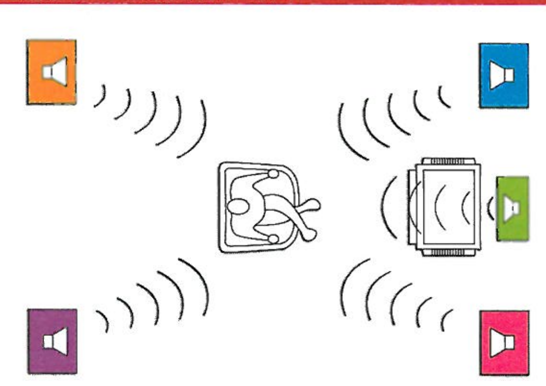
Este sistema ofrece un sonido posicional 3D aunque algo desfasado. Existen 4 canales independientes, tres frontales y uno trasero. Éste último se reproduce por dos satélites, pero se trata de un sólo canal monofónico. Necesitarás de un decodificador compatible pero no tendrás que usar el cable óptico.

■ VIRTUAL DOLBY SURROUND



Gracias al uso de altavoces bipolares y complejas técnicas, se consigue expandir el sonido y crear un canal trasero fantasma, dando así una sensación 3D bastante lograda. Necesitas un equipo de altavoces especial y el cable óptico.

■ DOLBY DIGITAL 5.1



La opción más completa. Al igual que el DTS, reproduce cinco canales independientes, logrando así una inmersión total. Además de mucho espacio, necesitas de un decodificador compatible, conectado a PS2 mediante el cable óptico, y de un conjunto completo de altavoces, a ser posible, de igual tamaño.

de gama media, ronda los 500 euros. Una opción intermedia es el Virtual Dolby Surround, que emula un campo sonoro 3D con dos altavoces.

Para aprovechar todas las opciones de sonido de tu PS2 puedes optar entre distintas posibilidades que dependerán de tus necesidades y tu bolsillo.

¿MERECE LA PENA COMPRAR UN EQUIPO 5.1?

Está claro que ésta es la pregunta clave a la hora de enfrentarse al desembolso que supone la compra de un equipo de sonido. La respuesta depende de tus expectativas y de cuál sea el uso que vayas a darle a tu consola.

Si disfrutas de las funciones de tu PS2 como vídeo DVD, deberías hacerte con un equipo 5.1; pero si vas a usar la consola básicamente para jugar, a lo mejor no te merece la pena realizar semejante desembolso. Y es que, a día de hoy, muy pocos juegos están preparados para sistemas como el Dolby Digital. Todos son estéreo, algunos ofrecen sonido envolvente inferior al Dolby Digital y sólo unos pocos ofrecen 5.1.

Y EN UN FUTURO CERCANO...

Afortunadamente, ya hay compañías que han encontrado soluciones a la incapacidad de PS2 para crear sonido envolvente por hardware. Criterion, creadora del motor 3D Renderware que se usa en el desarrollo de muchísimos juegos, ha prometido que implantará en su herramienta la posibilidad de crear sonido 5.1 a través de software, lo que facilitará que los juegos lo incluyan.

Con todo esto, ya sabes. Si eres un cinéfilo, hazte con un equipo Dolby Digital. Si usas PS2 para jugar, lo mejor es que no inviertas a lo bestia en un sistema 5.1 que tus juegos no pueden aprovechar. Hazte con un Virtual Dolby Surround, más barato. Mira los equipos de la comparativa y elige según tus gustos.

ACLARANDO LAS COSAS...

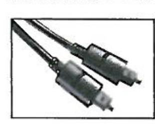
→ Diccionario

Seguro que más de uno todavía no tiene muy claro que es lo que hace el subwoofer, o que diferencia hay entre el cable coaxial y el óptico. Aquí tenéis unas definiciones "de andar por casa" de algunos de los términos más usados cuando se habla de sistemas de sonido.

- **ALTAS FRECUENCIAS:** son las producidas, por ejemplo, por los platillos de una batería en cualquier canción. Hay que tener cuidado al ajustarlas, pues es probable que en muchas ocasiones y a un volumen alto, "desaparezcan" ante el embate de los graves, lo que hace que el sonido pierda claridad.
- **BAJAS FRECUENCIAS:** al hablar de ellas, nos estamos refiriendo a los graves. Esa "parte" del sonido producida por un bajo en una canción, o por una explosión en una película.
- **CABLE COAXIAL:** un tipo de cable diseñado para transmitir datos de forma digital. A pesar de que también sirve para obtener sonido 3D real, PS2 no viene equipada con este tipo de conector, por lo que un decodificador que disponga sólo de esta opción, no os servirá para vuestros propósitos.
- **CANAL:** secuencias de audio diferentes que conforman un mismo sonido y que se reproducen a la vez. Es decir, "puntos de vista" diferentes de un mismo sonido, en los que lo único que cambia es la procedencia física. Mira a un objeto y cierra uno de los ojos alternativamente. Cada una de esas dos imágenes del mismo objeto, pero ligeramente diferentes, sería un canal de audio.
- **DTS:** abreviatura de Digital Theatre System. Es el actual rival del aclamado formato Dolby Digital. Se diferencia de éste por comprimir el sonido a un menor ratio, consiguiendo mayor definición. Sin embargo, y debido a esa menor compresión, este sistema ocupa mucho más espacio en el disco, por lo que su uso es escaso.
- **SEÑAL ANALÓGICA:** en nuestro contexto, se trata de un forma de envío de datos mediante la cual sólo se pueden transmitir un máximo de 4 canales independientes. Para ello se usan cables de "los de toda la vida", ya que no requiere de ninguna especificación especial.



- **SEÑAL DIGITAL:** al contrario de la analógica, mediante esta tipo de señal se pueden transmitir los 6 canales independientes necesarios para reproducir el auténtico sonido envolvente digital. Es necesario usar cables y conectores especiales, como el coaxial u óptico.



- **SUBWOOFER:** altavoz dedicado única y exclusivamente a reproducir las bajas frecuencias. Con este apoyo se consigue una mayor profundidad del sonido y unos efectos más contundentes. Debe ser de un tamaño considerable y, si es posible, fabricado en madera. Colócalo siempre en una esquina de la habitación y conseguirás mejores resultados.
- **THX:** no es un sistema de sonido 3D. Es una certificación de calidad de Lucasfilm que nos garantiza que una sala o un equipo está preparada para reproducir el sonido tal y como fue pensado por su creador, mediante la aplicación de distintas técnicas, como filtros de reecualización y ciertas nivelaciones tímbricas.



→INSPIRE 5.1 GD580

Fabricante **Creative** | Distribuidor **Creative** | Precio **199,99 €**

Muy completo y con un precio ajustado

- **Conectividad:** completo a más no poder. Excepto conector DIN Digital, dispone de todos los conectores deseables: óptico, coaxial, analógico estéreo, etc.
- **Potencia:** completo a más no poder. Excepto conector DIN Digital, dispone de todos los conectores deseables: óptico, coaxial, analógico estéreo, etc.
- **Amplificador:** es capaz de decodificar todos los formatos actuales: DTS, Dolby Digital, etc. También podremos nivelar independientemente cada altavoz y usar distintas ecualizaciones.
- **Acabado y materiales:** mando a distancia, materiales de enorme calidad, diseño exquisito y unas instrucciones claras y precisas. Lo habitual en los productos de la casa, vamos



Con un sistema de altavoces tan completo (y además tan barato) nadie tendrá quejas al escuchar sus películas.



CONCLUSIONES

Para los que busquen un equipo 5.1 real y no quieran dejarse mucho dinero, esta es la mejor opción de largo de toda la comparativa. Son incluso mejores (y por el mismo dinero) que sus antecesores).

→INSPIRE 2.1 G380

Fabricante **Creative** | Distribuidor **Creative** | Precio **49,95 €**

Un sistema 2.1 con los mejores resultados

- **Conectividad:** a pesar de ser un sistema 2.1, viene con todos los cables y adaptadores que necesitareis para conectar cualquier dispositivo estéreo.
- **Potencia:** abrumadora. Así de simple. Tanto el subwoofer como los satélites alcanzan unos niveles alucinantes de calidad y potencia. Los bajos son implacables pero nunca se tragan a las medias y altas frecuencias. Impecable es este apartado.
- **Amplificador:** sólo nos permitirá nivelar el grado en el que queremos que trabaje el subwoofer mediante la ruedecita correspondiente.
- **Acabado y materiales:** el diseño es espectacular y los materiales usados (madera en el subwoofer) de una calidad indiscutible. Además, incluye un mando a distancia con cable y unas instrucciones clarísimas.

Aunque sólo es un sistema 2.1, la calidad de sonido que ofrece es sencillamente abrumadora.

CONCLUSIONES

El mejor sistema 2.1 de la comparativa por potencia y calidad del sonido. Es incluso algo mejor que su antecesor y, encima, tiene un precio genial. Qué más se puede pedir.



→SOUND STATION 4.1

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **89,95 €**

Por calidad y precio, el equipo más débil

- **Conectividad:** aunque sólo dispone de la entrada analógica (como es normal), dispone de todos los cables y conectores necesarios.
- **Potencia:** a pesar de que el subwoofer es una autentica bestia parda, los cuatro satélites dejan bastante que desear en cuanto a contundencia. El sonido además es muy apagado y poco cristalino, quedando lejos de sus competidores en este aspecto.
- **Amplificador:** usa una configuración 4.1 pero no proporciona sonido envolvente, sólo estéreo. Los 4 satélites distribuyen mejor el sonido por la habitación pero nada más.
- **Acabado y materiales:** el plástico puede permitirse en los satélites pero resulta poco recomendable en el subwoofer, ya que las bajas frecuencias son reproducidas con menor calidad. Eso sí, mantiene la misma línea de la consola.

Al estar construido de plástico la calidad de sonido que ofrece este sistema es bastante pobre, por no hablar de lo elevado que resulta su precio.

CONCLUSIONES

Un equipo caro para lo que ofrece que, además, no es mucho. Uno de los sistemas menos recomendables de la comparativa, por muy atractivo que parezca su diseño y eso de incluir cuatro altavoces.



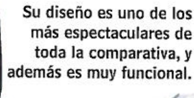
→SOUND STATION 5.1

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **199,95 €**

Un equipo completo con diseño sorprendente

- **Conectividad:** cuenta con las dos entradas digitales posibles y una analógica que puede ser aprovechada por los distintos adaptadores y cables que incluye para que conectéis el dispositivo que queráis.
- **Potencia:** los satélites cumplen a la perfección, pero el subwoofer no es tan eficiente como en sus competidores. La potencia conjunta es de nivel medio y recomendable para salas no demasiado grandes. La calidad del sonido, en general, es excelente.
- **Amplificador:** excepto del DTS, podrás disfrutar de Dolby Digital y demás configuraciones estéreo y semienvolventes. También podrás aplicar ciertos efectos sonoros, como reverberación o retraso de alguno de los canales. Un detalle interesante.
- **Acabado y materiales:** incluye unas impecables instrucciones y mando a distancia. Además es bastante bonito y compacto, aunque los plásticos usados no son de lo mejor de la comparativa.





Su diseño es uno de los más espectaculares de toda la comparativa, y además es muy funcional.

CONCLUSIONES

Un equipo que pierde la batalla contra la propuesta de Creative por poco, aunque no defraudará a nadie que busque un equipo de prestaciones medias a un precio bastante asequible.



→INSPIRE 5.1 5700D

Fabricante **Creative** | Distribuidor **Creative** | Precio **338,95 €**

El precio de un sonido sobresaliente

- **Conectividad:** absolutamente de todo, tanto en conectores como en cables. No encontraréis ningún problema con ninguno d vuestros aparatos "sonoros".
- **Potencia:** impecables medias y altas frecuencias y unos graves que asustan son sus señas de identidad. Además, es el equipo más potente de la comparativa por lo que no tendréis problemas salvo en salas realmente grandes.
- **Amplificador:** es compatible con todos los formatos más utilizados, incluido DTS. Dependiendo de lo que estemos escuchando (una película, música, etc) podremos seleccionar alguna de las pre-ecualizaciones que pone a nuestra disposición.
- **Acabado y materiales:** por supuesto, incluye unas detalladas instrucciones y mando a distancia. El acabado del conjunto es impecable, aunque es el equipo que más espacio necesitará para ser montado.



Si, de verdad, os queréis hacer con un sistema de sonido sobresaliente, esta es la mejor opción, aunque resulta un poco caro.

CONCLUSIONES

El mejor...y el más caro. Las prestaciones se pagan, aunque una vez instalado no os arrepentiréis en ningún momento. Absolutamente recomendable.

→INSPIRE 2.1 2400

Fabricante **Creative** | Distribuidor **Creative** | Precio **49,95 €**

El sonido 2.1 alcanza otro nivel

- **Conectividad:** evidentemente sólo ofrece una entrada analógica, pero que puede usarse con todo tipo de aparatos estéreo gracias a los adaptadores incluidos.
- **Potencia:** no habrá nadie que pueda quejarse en este apartado. Unos satélites que ofrecen una calidad de sonido insuperable ayudado por un potentísimo subwoofer. Sólo sus recién llegados hermanos les hacen sombra en los equipos estéreo.
- **Amplificador:** la única novedad es la posibilidad de controlar el nivel de graves independientemente. El resto resulta tremendamente sencillo.
- **Acabado y materiales:** no sólo incluye un mandito (con cable) a distancia para controlar el volumen, sino que además los materiales son de primera calidad y la guía rápida de montaje despeja todas las dudas que puedan a parecer en vuestra mente.



Puede que el sonido sólo sea estéreo, pero hay que reconocer que este equipo ofrece una calidad más que sobresaliente.

CONCLUSIONES

En los equipos 2.1 sólo los G380 están por encima de ellos. Y es que por ese precio tendréis un sistema 2.1 casi insuperables en todos los aspectos.

→INSPIRE 5.1 5500D

Fabricante **Creative** | Distribuidor **Creative** | Precio **199,99 €**

Sonido envolvente de la mejor calidad

- **Conectividad:** Salvo DIN Digital, tendrás a tu disposición todos los conectores y cables deseables, incluido el valioso (y caro) óptico.
- **Potencia:** el que el subwoofer sea de madera ayuda a obtener unos contundentes graves que acompañen al cristalino sonido que reproducen los satélites. Sólo es achacable una potencia que, en estancias muy amplias, se antoja algo escasa.
- **Amplificador:** una lástima que se haya quedado atrás la compatibilidad con DTS. Eso sí, el resto de formatos están plenamente soportados, así que no os preocupéis.
- **Acabado y materiales:** el sistema de colores de los cables facilita mucho el montaje. Además, los materiales y accesorios incluidos (bases normales y una orientable para los satélites) dan una idea del cuidado que se ha puesto en su diseño. Por supuesto, incluye un mando a distancia.

CONCLUSIONES

Hasta la llegada de sus sucesores, eran los reyes del segmento medio en 5.1. Aún así, y si perdonáis la ausencia de DTS, son un excelente opción.



El subwoofer de madera es capaz de reproducir unos graves contundentes, aunque el resto de altavoces se quedan un poco cortos de potencia.

→SOUND SYSTEM 5.1

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **249,00 €**

Un sistema de lujo, pero con un precio elevado

- **Conectividad:** incluye el cable óptico y todo lo necesario para que te pongas a usarlo con tu PS2 o cualquier otro dispositivo nada más sacarlo de la caja.
- **Potencia:** la potencia que desata es más que suficiente para casi cualquier habitación, a no ser que vivas en el Palacio Real. Lástima que la calidad del sonido sea algo inferior a lo escuchado en otro equipos 5.1.
- **Amplificador:** olvidados del DTS y las pre-ecualizaciones, aunque sí que es compatible con Dolby Digital y Pro Logic. Más que suficiente en la mayoría de las situaciones.
- **Acabado y materiales:** la madera usada en el subwoofer y el metal de del amplificador dan una idea del esmero puesto en este apartado. También incluye un práctico mando a distancia y unas resolutivas instrucciones. Sobresaliente.

CONCLUSIONES

A pesar de proporcionar más potencia que muchos de los equipos de la comparativa, la calidad del sonido anda algo por debajo de lo habitual. Además su precio es un pelín elevado.



Dado su alto precio, es sorprendente que este equipo no sea capaz de desarrollar tanta potencia como otros sistemas 5.1 más baratos. Aún así, cumple.

→HERCULES XSP

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **59,95 €**

Sonido estéreo de gran fidelidad

- **Conectividad:** el único equipo de la comparativa que es posible que os dé algún problemilla a la hora de conectar ciertos dispositivos, ya que no incluye todos los cables deseables. Mirad bien sus especificaciones
- **Potencia:** la calidad del sonido es innegable y tanto el subwooer como los satélites son bastante contundentes en su trabajo. Un apartado en el que brilla a un buen nivel.
- **Amplificador:** para ser un equipo 2.1 ofrece más posibilidades de configuración de lo esperado. Además del control de graves, podremos nivelar las altas frecuencias y añadir reverberación al sonido.
- **Acabado y materiales:** los altavoces están "partidos" por la mitad y se pueden girar hacia loa lados para repartir mejor el sonido por la habitación. Lástima que el subwoofer no sea de madera.



Aunque sólo tiene dos canales, este sistema nos permite girar los altavoces para repartir mejor el sonido.

CONCLUSIONES

Un equipo sorpréndete por la calidad del sonido que reproduce y por las opciones de configuración que ofrece. Una muy buena opción si lo que buscas es estéreo puro y duro.

→SOUND STATION 3

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **49,95 €**

Un equipo limitado y no demasiado barato

- **Conectividad:** al ser un equipo estéreo, las posibilidades no son demasiado altas, pero tampoco echaréis de menos ningún cable importante.
- **Potencia:** aunque la calidad del sonido es bastante elevada (sobretodo en lo que se refiere a las frecuencias más altas) el subwoofer le hace un flaco favor al conjunto por falta de contundencia. Un aspecto muy mejorable.
- **Amplificador:** la única opción, como es habitual en estos equipos, es regulación del nivel de graves. Pero tampoco se echa en falta nada más.
- **Acabado y materiales:** el equipo es bastante bonito y compacto, aunque su línea estética no "pegue" con la de nuestra PlayStation 2. Las instrucciones, por su parte, son todo lo clarificadoras que deben ser.



Pese a su aspecto vanguardista, la verdad es que este juego de altavoces se encuentra bastante limitado comparado con cualquiera de sus competidores.

CONCLUSIONES

Una vez más, por el mismo precio podemos encontrar altavoces 2.1 que ofrecen un nivel mayor en todos los aspectos. No demasiado recomendables, una lástima.

Conclusiones

	TIPO DE SONIDO	ENTRADA OPTICA	MANDO A DISTANCIA	ECUALIZACIONES	EXIGENCIA DE ESPACIO	POTENCIA	CALIDAD DE SONIDO	CONTENIDO	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
INSPIRE 5.1GD580 (5.1)	Envolvente Dig/analog	Sí	Sí	Muy alta	B	MB	E	E	199,99	MB	E
SOUND STATION 4.1 (2.1)	Estéreo Analógicas	No	No	Alta	B	R	MB	B	89,95	R	M
SOUND STATION 5.1 (5.1)	Envolvente Dig/analog	Sí	Sí	Muy alta	B	MB	E	B	199,95	MB	E
INSPIRE 2.1 2400 (2.1)	Estéreo Analógicas	Sí	No	Media	MB	MB	MB	MB	49,95	E	E
INSPIRE 5.1 5500D (5.1)	Envolvente Dig/analog	Sí	Sí	Muy alta	B	MB	E	MB	199,99	MB	E
SOUND STATION 3 (2.1)	Estéreo Analógicas	No	No	Baja	B	B	MB	MB	49,95	B	B
INSPIRE 5.1 5700 (5.1)	Envolvente Dig/analog	Sí	Sí	Muy alta	E	E	E	E	338,95	E	MB
HERCULES XPS (2.1)	Estéreo Analógicas	No	Sí	Alta	MB	MB	B	MB	59,95	B	R
SOUND SYSTEM 5.1 (5.1)	Envolvente Dig/analog	Sí	No	Muy alta	MB	R	MB	MB	249,00	B	R
INSPIRE 2.1 G380 (2.1)	Estéreo Analógicas	Sí	No	Media	MB	E	MB	MB	49,95	E	E

Veréis este símbolo junto al volante que recomendamos por su calidad general.



Este otro símbolo indica el volante que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.



PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS DEL TIEMPO™
Próximamente a la venta
www.prince-of-persia.com
The way it's meant to be played
nVIDIA
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2003
PlayStation 2
PC CD-ROM
Totalmente en castellano
GAME BOY ADVANCE
Powered by
TOBLERONE
PC CD-ROM
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
Juégalo en tu móvil en:
www.gameloft.com
12+
www.pegi.info
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia creado por Jordan Mechner. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en U.S. y otros países. Prince of Persia y Prince of Persia Las Arenas del Tiempo son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

En este cine mandas tú

Disfrutar de pelis DVD en PS2 está muy bien, pero tener que levantarse del sillón para darle al "play", retroceder o pausar, la verdad, es un poco tostón. Y andar con los cables del Dual Shock colgando tampoco es una solución muy práctica. ¿Lo mejor? Pues elegir un buen mando a distancia...

LOS 6 MANDOS DVD A EXAMEN

- → Mando a distancia Universal
- → DVD Remote Control Steps
- → DVD Remote Control Sony
- → DVD Remote control Logic 3
- → DVD+CD Mini Remote
- → DVD+CD Remote Controller

MANDO A DISTANCIA UNIVERSAL

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **19,90 €**

El único que también funciona con tu TV



- **Ergonomía:** un mando enorme pero cómodo, tanto por la forma como por la posición de todos los botones principales.
- **Recepción señal:** bastante mala. Nos sólo tendrás que apuntar al receptor sino que también evitar que haya obstáculos de por medio.
- **Materiales y acabado:** materiales de calidad media pero que siempre cumplen. También incluyen las necesarias instrucciones, conector para el pad y las pilas.
- **Extras:** Es capaz de aprender las funciones del mando de tu TV, vídeo, receptor de satélite... y reproducirlas. Con él podrás usar un solo mando para controlar la mayoría de los aparatos.

CONCLUSIONES

Te librará de tener que usar cinco mandos a distancia a la vez, una valiosa ayuda y un detalle que lo diferencia de todos sus competidores. Muy buena opción si perdonáis la mala recepción.

No es demasiado fiable, pero permite controlar otros aparatos además del DVD de PS2.

DVD REMOTE CONTROL STEPS

Fabricante **Molon Labe** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **14,95 €**

Buen diseño y aún mejor fiabilidad



- **Ergonomía:** aunque tiene una forma más "original" que el resto, no se hace incómodo en absoluto. Eso sí, los botones no están en la mejor posición.
- **Recepción señal:** de las mejores de la comparativa. Da igual que haya obstáculos por medio o no apuntes directamente, la señal llega.
- **Materiales y acabado:** todo destila robustez gracias a los plásticos y gomas de calidad usados. También lleva conector para el pad y pilas.
- **Extras:** una de las teclas está designada para llevarte directamente al menú de selección de escenas, aunque no funciona con todas las películas.



Por su robustez, su diseño y su buena recepción, es uno de los mejores mandos DVD para PS2.

CONCLUSIONES

Un estupendo mando en todos los aspectos. Y un precio ajustadísimo dada su calidad que lo sitúan, de nuevo, entre nuestros favoritos. Su diseño, aunque extraño, es terriblemente cómodo.

DVD REMOTE CONTROL SONY

Fabricante **Sony** | Distribuidor **Sony** | Precio **27,94 €**

Con todas las garantías de un mando oficial



- **Ergonomía:** grande y bastante anguloso. Desde luego, no es el más cómodo en la mano, ya que posee una línea más clásica. Eso sí, los botones están colocados de manera muy lógica.
- **Recepción señal:** la mejor de la comparativa. Da igual hacia adonde apuntes o si entre el mando y la consola hay un jarrón o un sofá. La señal siempre llega y se ejecuta de forma más rápida que en otros mandos.
- **Materiales y acabado:** no trae conector para el pad, aunque sí las pilas. Los materiales son de una calidad sobresaliente.
- **Extras:** una vez instalados los nuevos drivers incluidos en el disco, podremos usar nuevas funciones como selección directa de capítulos, más velocidades de búsqueda, etc.

CONCLUSIONES

El mejor mando, por tercer año consecutivo, de toda la comparativa. Es el más caro pero las nuevas funciones que ofrece justifican esos euros de más. Y su diseño es muy lógico.

El mando de Sony es el único que incluye un disco que actualiza los drivers de reproducción.

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **12,95 €**

Las funciones básicas a precio reducido

- **Ergonomía:** demasiado anguloso y con unos botones diminutos que no facilitan mucho las cosas, aunque sí está colocados de forma bastante racional.
- **Recepción señal:** casi perfecta en cualquier circunstancia. No tendréis problemas a la hora de controlar la consola desde vuestro lejano sofá.
- **Materiales y acabado:** pilas incluidas y conector para el pad junto con unos plásticos que destilan buena factura y revisten al mando de una gran solidez.
- **Extras:** no incluye ninguno.





CONCLUSIONES

Por lo que vale tendréis un mando con funciones básicas y casi infalible al "dar órdenes". Sus mejores argumentos frente a sus rivales. Recomendado para los usuarios menos exigentes.

Este mando tiene un diseño simple y tampoco cuenta con demasiadas funciones, pero su precio está muy ajustado.

DVD+CD MINI REMOTE CONTROLLER

Fabricante **Joytech** | Distribuidor **Virgin Play** | Precio **17,95 €**

Su principal virtud es su diminuto tamaño

- **Ergonomía:** excesivamente diminuto y los pocos botones que tiene están dispuestos de una forma nada cómoda y bastante poco lógica.
- **Recepción señal:** bastante deficiente en cuanto nos separamos demasiado de la consola o no apuntamos hacia ella. Nos obligará siempre a prestarle más atención de la debida.
- **Materiales y acabado:** el tacto de los botones es nefasto y no siempre queda "marcada" la orden a la primera pulsación. Al menos, la pila de botón que usa sí que viene incluida
- **Extras:** este mando a distancia es tan pequeño que puedes guardarlo introduciéndolo en una de las ranuras de las tarjetas de memoria. Por lo demás se encuentra bastante limitado en todas sus funciones.

CONCLUSIONES

El peor contendiente de la comparativa no sólo por cualidades, sino también por un precio demasiado elevado dadas sus características. La verdad es que es totalmente descartable.



Un mando pequeño, aunque con escasa precisión y bastante incómodo.

DVD+CD REMOTE CONTROL

Fabricante **Proplay** | Distribuidor **H. de Nostromo** | Precio **14,95 €**

Pequeño, llamativo y sin demasiadas pretensiones

- **Ergonomía:** muy pequeño y con unos botones diminutos nada cómodos, aunque la organización del panel de control os lo pondrá bastante fácil a la hora de moveros por ellos.
- **Recepción señal:** bastante eficiente. Podéis despreocuparos casi del todo cuando toque controlar el reproductor, sin mirar dónde apuntáis. No es como el mando oficial pero hay que reconocer que se le acerca bastante.
- **Materiales y acabado:** a pesar de que sus tamaño no da para muchos alardes, los materiales son resistentes y trae pila y entrada para pads incluidos. Además, es uno de los mandos más llamativos y originales de toda la comparativa gracias a su diseño transparente.
- **Extras:** este mando no incluye ninguna función adicional.

CONCLUSIONES

Un mando muy barato que cumple perfectamente con su cometido. No busquéis comodidad extrema ni demasiadas opciones adicionales y no os defraudará.



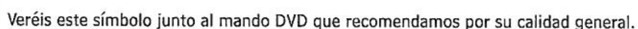
Además de un atractivo diseño, es uno de los mandos con mejor recepción.

Conclusiones

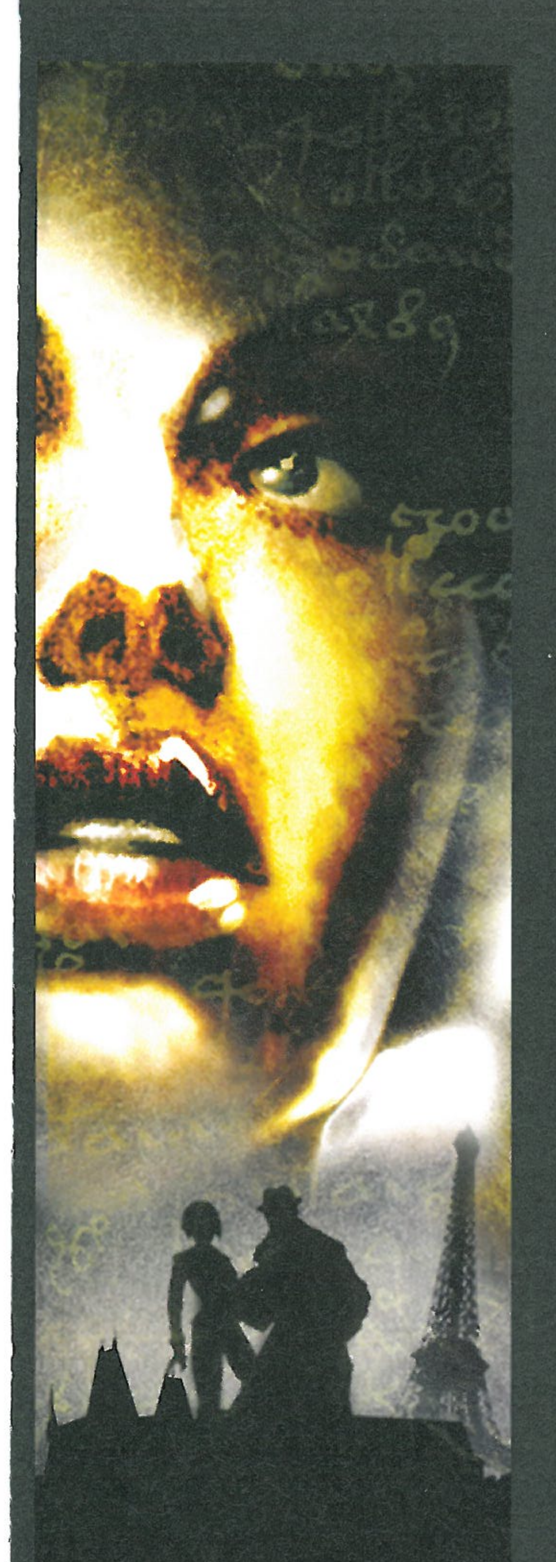
Un periférico esencial para disfrutar al máximo del DVD

Después de repasar a fondo las características de todos estos mandos a distancia es fácil llegar a una conclusión: en el catálogo de PS2 hay mandos que se ajustan a todos los gustos y a todos los bolsillos. Aquí abajo podéis leer con detenimiento los detalles de cada uno de estos periféricos para saber cuál se adapta mejor a vuestras preferencias, aunque lo fundamental es tener claro si vais a utilizar muy a menudo la consola como vídeo o no. Si la respuesta es afirmativa nuestro consejo es que gastéis un poquito más para haceros con el mando DVD oficial. Bajo su diseño "convencional" se trata del periférico más resistente y también el que más funciones incluye. Es tan fiable que podréis utilizarlo de espaldas, para darle a la pausa mientras os levantáis a beber un vaso de agua, y además funciona a una distancia más que considerable.

	ERGONOMÍA	TACTO	ROBUSTEZ	RECEPCIÓN	EXTRAS	CONECTOR PAD	TIPO DE PILAS	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
MANDO DVD UNIVERSAL	E	B	MB	R	E	Sí	AA/incluidas	19,90 €	MB	E
MANDO DVD STEPS	B	MB	MB	MB	R	Sí	AAA/incluidas	14,905 €	MB	E
MANDO DVD SONY	MB	E	E	E	E	No	AAA/incluidas	27,95 €	E	MB
MANDO DVD LOGIC 3	R	B	MB	MB	M	Sí	AAA/incluidas	12,95 €	B	MB
MANDO DVD+CD JOYTECH	M	R	B	M	MB	No	Botón/incluidas	17,95 €	M	M
MANDO DVD+CD PRO PLAY	R	B	B	MB	M	Sí	Botón/incluidas	14,95 €	R	B


Veréis este símbolo junto al mando DVD que recomendamos por su calidad general.


Este símbolo indica el mando DVD que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.

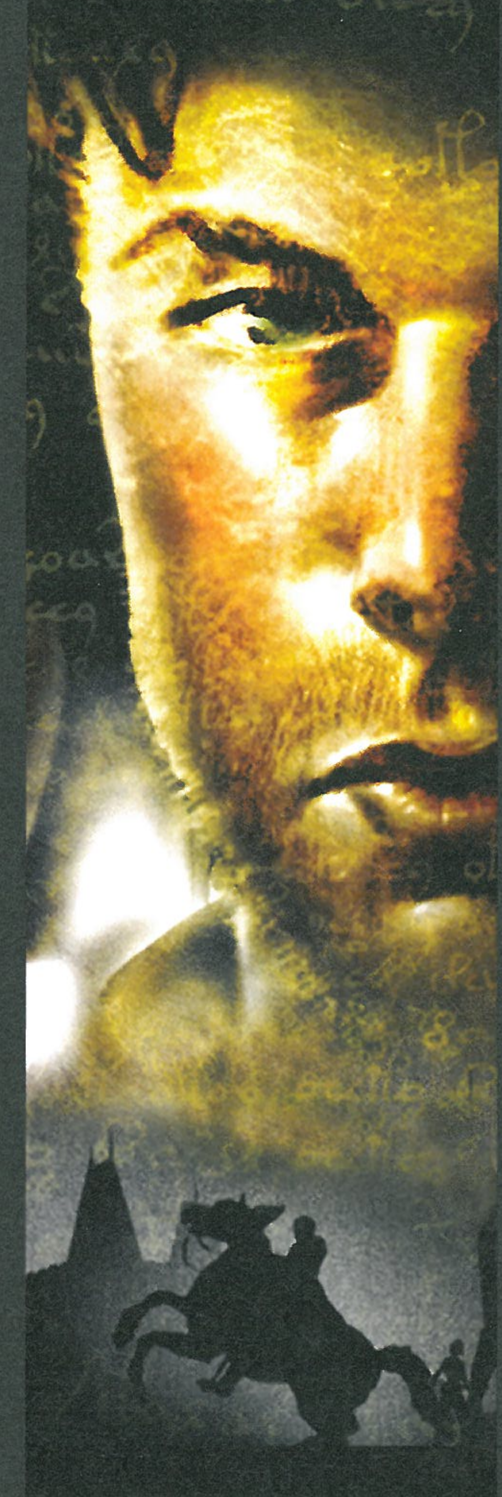


UNA ANTIGUA CONSPIRACIÓN,

UN JURAMENTO ROTO,

UN CRIMEN SIN RESOLVER,

¡LA AVENTURA DEFINITIVA!



BROKEN SWORD

EL SUEÑO DEL DRAGÓN



www.pegi.info

Fecha de Lanzamiento: 17 de Noviembre 2003











PC CD ROM

XBOX

Totalmente en castellano



DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

C/ Hermanos García Noblejas, 37. Edificio C, 2ª.
28037 Madrid - Telf: 91 406 29 40 - Fax: 91 367 74 57
ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64



THQ

Que no te tiemble el pulso

Los arcades de pistola resultan muy divertidos, adrenalina pura, pero sólo si tienes el periférico adecuado. Y es que no es lo mismo mover un cursor de arriba a abajo de la pantalla que abrir fuego con una buena pistola, aunque sea de plástico. ¿Quieres una? Éstas son las mejores.

LAS 5 PISTOLAS A EXAMEN

- → Sharp Shooter 2
- → P9902 Light Blaster
- → G-Con 2
- → PS99 Láser Blaster
- → Walter PPK

➔SHARP SHOOTER 2

Fabricante **Joytech** | Distribuidor **Virgin Play** | Precio **24,95 €**

Barata, aunque con algunas deficiencias.



- **Precisión:** afinar en los disparos no es muy difícil gracias a su alta precisión. No es la mejor, pero merece una buena nota en cualquier modo. La mira no es de mucha utilidad.
- **Compatibilidad:** compatibilidad total gracias al doble conector (USB y normal) y a que se puede escoger entres los modos G-Con, G-Con2 y normal.
- **Extras:** carece de pedal pero ofrece autodisparo y recarga, una cruceta digital (bastante incómoda) y una mirilla que se supone que debería ayudarnos a apuntar, pero sirve de poco.
- **Acabado:** los materiales son de calidad media y no pesa mucho. Carece del martilleo del percutor tan espectacular de otros modelos. Es compatible con la mayoría de las televisiones.

CONCLUSIONES

Si lo que buscas en que funcione con tu TV de 100 HZ, asegúrate primero de que puedes devolverla en caso de que no sea compatible con tu modelo. Gracias a su bajo precio, consigue compensar un poco las carencias de equipamiento y diseño (cruceta y mirilla).



Este modelo puede parecer aparatoso, pero, por contra es una pistola fiable, ligera y sobre todo, barata. Eso sí, no es compatible con todos los TV.

➔P99 LIGHT BLASTER

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **39,90 €**

Fiabilidad y diseño insuperables

- **Precisión:** una excelente contendiente en este apartado. Los enemigos en los bordes de las pantallas no os darán demasiados problemas.
- **Compatibilidad:** aunque posee ambos conectores y es compatible con los tres modos, hemos detectado algunos fallos con ciertos títulos. Un defecto grave.
- **Extras:** además de autodisparo y autorecarga, incluye un útil pedal y una cruceta digital que es bastante incómoda debido a su localización, en uno de los laterales de la pistola. El diseño, por lo demás, es bastante ligero.
- **Acabado:** una maravilla. Materiales de buena calidad, martilleo sin necesidad de adaptador AC, peso apropiado, adaptador NegCon, etc. Sin competencia en este apartado. Mejor que cualquier pistola de verdad.



Una pistola completa y, sobre todo, bien diseñada. Si bien, antes de haceros con ella conviene que consultéis si funciona con todos vuestros juegos.

CONCLUSIONES

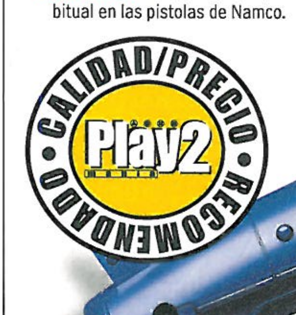
Si no fuese por la nefasta cruceta (cada vez más usada) y los fallos con algunos juegos, se colocaría en la primera posición sin problemas. Aún así una buena opción.

➔G-CON 2

Fabricante **Namco** | Distribuidor **Sony** | Precio **34,95 €**

El arma más fiable, y además oficial.

- **Precisión:** la mejor con diferencia y su principal baza frente a sus rivales. No habrá enemigo que se os resista, por muy pegado a los bordes de la pantalla que esté.
- **Compatibilidad:** sólo cuenta con conector USB por lo que su uso se limita a los juegos compatibles con estas pistolas, que son la mayoría de los títulos de PlayStation 2. Pero ninguno de los juegos de PSOne, ya sabéis.
- **Extras:** una cruceta digital perfectamente accesible con nuestro pulgar. Nada más.
- **Acabado:** es ligera y de un plástico bastante fiable. No trae pedal, como es habitual en las pistolas de Namco.





El "arma" oficial que distribuye Sony carece de pedales y además no es compatible con los juegos de PSOne, pero su fiabilidad no tiene rivales entre las otras pistolas que existen para PlayStation 2.

CONCLUSIONES

Si miramos los extras y posibilidades de la pistola, resulta bastante cara, pero sigue sin tener rival en cuanto a precisión. Y eso, al fin y al cabo, es lo que importa en una pistola.

PS099 LÁSER BLASTER

Fabricante **Logic 3** | Distribuidor **Herederos de Nostromo** | Precio **39,95 €**

La pistola más completa del mercado

- **Precisión:** nada que objetar aquí. Una de las mejores a la hora de abatir objetivos cerca de los bordes o al hacer tiros de "precisión".
- **Compatibilidad:** conector dual para poder jugar tanto en PS2 como en PSOne y a cualquier juego. Eso sí, habrá que modificar la configuración de los botones para que en algunos títulos funcione correctamente.
- **Extras:** pedal, cruceta (muy mal situada), autodisparo y autorecarga....y una mira láser real. Con ella no se os resistirá ni un solo objetivo y, además, se apaga por seguridad cuando apuntamos fuera de la pantalla.
- **Acabado:** pesa lo justo y encima incluye el martilleo de la zona superior sin necesidad de adaptador de red y un adaptador NegCon. Sobresaliente.



Su enorme fiabilidad, la compatibilidad con PS2 y PSOne y un diseño espectacular (con mira láser) le convierten en la mejor pistola de luz.

CONCLUSIONES

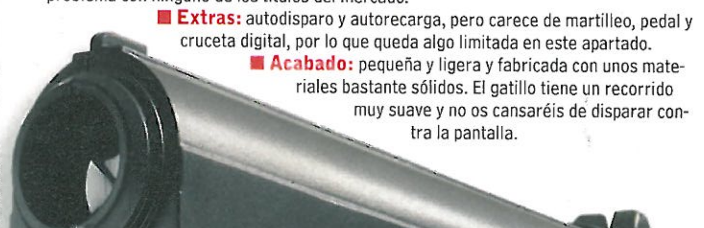
Si perdonáis la colocación de cruceta y además estáis dispuestos a pagar un poco más, podréis llevaros la mejor pistola de la comparativa. No defraudará a ningún tirador.

WALTER PPK

Fabricante **Guillemot** | Distribuidor **Thrustmaster** | Precio **43,00 €**

Fiable, pero cara y un poco limitada.

- **Precisión:** bastante buena aunque no llega a la altura de las dos reinas en esta comparativa. Poned cuidado al abatir a los enemigos situados en el exterior de vuestra TV.
- **Compatibilidad:** dos conectores y compatible con los tres modos, así que no habrá problema con ninguno de los títulos del mercado.
- **Extras:** autodisparo y autorecarga, pero carece de martilleo, pedal y cruceta digital, por lo que queda algo limitada en este apartado.
- **Acabado:** pequeña y ligera y fabricada con unos materiales bastante sólidos. El gatillo tiene un recorrido muy suave y no os cansaréis de disparar contra la pantalla.



No se puede negar que tiene un diseño atractivo, aunque no es demasiado fiable, le faltan algunas funciones extra (como los pedales) y es un poco cara.

CONCLUSIONES

Una pistola que aunque bastante competente en algunos apartados, queda relegada a la última posición para un precio excesivamente alto para los pocos extras que ofrece.

Conclusiones

	PRECISIÓN	COMPATIBILIDAD	CALIBRACIÓN	EXTRAS	ACABADO Y MATERIALES	CONECTOR	MARTILLEO	PEDAL	PRECIO	VALORACIÓN	CALIDAD/PRECIO
SHARP SHOOTER	MB	E	MB	B	R	Dual	No	No	24,95 €	R	B
P99D2 LIGHT BLASTER	MB	B	B	E	B	Dual	Sí	Sí	29,95 €	B	MB
G-CON 2	E	M	E	R	MB	USB	No	No	34,95 €	MB	B
PS099 LÁSER BLASTER	MB	MB	MB	E	R	Dual	Sí	Sí	39,90 €	E	MB
WALTER PPK	B	E	MB	M	B	Dual	No	No	43,00 €	B	R

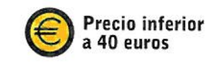
 Veréis este símbolo junto a la pistola que recomendamos por su calidad general.

 Este indica la pistola que ofrece la mejor relación Calidad/Precio.


¿quién se apunta?
PlayStation 2
http://es.playstation.com
Demasiado largo para aprendérselo.
Además participa en el sorteo de un Subaru Impreza presentando la prueba de compra del juego en los concesionarios de Subaru hasta el 15 de enero de 2004.
PlayStation 2
El juego oficial del WRC 3 FIA World Rally Championship
1.000 km de pistas son demasiados para cualquiera. Demasiadas curvas, demasiados cambios, demasiadas pendientes, demasiadas rasantes, demasiado barro, demasiado hielo...
En una palabra, demasiados. Y no todos podrán con ellos. Pero vale la pena. Porque disfrutarás del juego con más km de recorrido que te permitirá vivir el Mundial de Rallies de principio a fin. Con total realismo, en escenarios reproducidos al milímetro, con los pilotos y todos los coches oficiales. WRC3. Tan largo que te costará acabarlo.
3+
evolution
SONY

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola, y además ordenados por géneros para que busques directamente entre tus estilos favoritos.



→Aventuras

Juegos con un elaborado argumento, en los que debemos avanzar enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando los escenarios, resolviendo puzzles y, por supuesto, combatiendo contra enemigos...

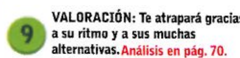
Los Recomendados

1. **GTA Vice City** — Conviértete en el "peor" mafioso de la ciudad.
2. **Metal Gear Solid 2** — Su nuevo precio Platinum le hace irresistible.
3. **Prince of Persia** — De lo más sorprendente de la temporada.
4. **True Crime** — El otro gran capo de la mafia.
5. **Tomb Raider** El Ángel de la Oscuridad — Si te gusta Lara Croft, no te lo pierdas.
6. **Splinter Cell** — El juego de espionaje perfecto, el más realista.

Beyond Good & Evil
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Una aventura de acción con una interesante mezcla de géneros: puzzles, enfrentamientos... Una explosiva jugabilidad y original desarrollo.



Dog's Life
Sony | 49,00 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Esta original aventura nos mete en la piel de un perro, que debe superar diferentes misiones con habilidades como los ladridos o su olfato "perruno".

7 VALORACIÓN: Nunca habéis jugado a nada parecido, aunque resulte un poco lento.

Drakan: The Ancient Gates
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una fantástica historia repleta de acción y con tintes roleros en la que volamos sobre un dragón. Le falta un poco de profundidad al desarrollo.

7 VALORACIÓN: Si te atrae la ambientación medieval disfrutarás de una correcta aventura.

ESDLA: La Comunidad del Anillo
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sigue fielmente la primera parte de la novela, ofrece un variado desarrollo y además podemos controlar a tres héroes de la Compañía.

6 VALORACIÓN: Ideal para los fans de "El Señor de los Anillos" aunque resulta corto y feote.

1. GTA Vice City
Rockstar | 62,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados trabajitos para la mafia.

10 VALORACIÓN: ¿Te gustan la acción y los juegos largos y variados? Pues éste es tu juego. Análisis en pág. 58.



GTA III
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura sobre ruedas que ofrece gran libertad de movimientos, montones de coches, variedad de misiones, extras... y mucho humor negro.

9 VALORACIÓN: No llega al nivel de *Vice City*, pero a este precio... Análisis en pág 79.

Hitman 2
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura de acción e infiltración que nos convierte en un asesino a sueldo que puede cumplir sus trabajos de muchas maneras diferentes.

9 VALORACIÓN: Larga, variada y con muchas alternativas. Análisis en página 78.

Indiana Jones y la Tumba del Emperador
LucasArts | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



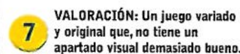
Exploración, disparos, peleas, puzzles y trampas... Todos los ingredientes de las películas en una aventura muy divertida. Con mejores gráficos sería la bomba.

9 VALORACIÓN: Para cualquier fan de las aventuras con puzzles y plataformas. Análisis en pág 68.

La Gran Evasión
SCI | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Siguiendo el argumento de la película protagonizada por Steve McQueen, nuestra labor consiste en escapar de un campo de prisioneros nazi.



2. Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles para PS2. Análisis en página 76.



MGS 2 Substance
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Es la misma aventura que puedes jugar en *Metal Gear Solid 2*, pero aderezada con un montón de modos de juego extra y algunas sorpresas.

10 VALORACIÓN: Si no te importa pagar más, este *Substance* más completo que *MGS2*.

Max Payne
Rockstar | 29,00 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Esta aventura digna del mejor cine negro hace gala del mejor apartado visual, con una estética fotorrealista y un soberbio uso del tiempo bala.

8 VALORACIÓN: Un juego ideal para los amantes del cine policíaco y la acción sin límites.

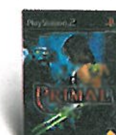
Onimusha: Warlords
Capcom | 29,00 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



En la mejor línea de Capcom, esta aventura ambientada en el Japón medieval destaca por sus dosis de acción. Entretenido y bien realizado.

8 VALORACIÓN: Una aventura divertida y absorbente aunque está en inglés y se hace corta.

Primal
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura con puzzles y acción, basada en la exploración de enormes escenarios y en la cooperación de sus dos protagonistas.

8 VALORACIÓN: Una aventura original y bien construida. Análisis en página 74.

3. Prince of Persia
Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con puzzles, plataformas y trepidantes batallas. Estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final... aunque dura poco. Análisis en pág 60.



Prisoner of War
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años




La idea consiste en escapar de varios campos de prisioneros alemanes, haciendo uso del sigilo y la astucia, pero sin armas. Original y bien ambientado.

7 **VALORACIÓN: Una oferta diferente a lo habitual, aunque es un poco flojo técnicamente.**

5. Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años

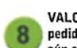


Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.

9 **VALORACIÓN: Pese a sus errores gráficos, es una aventura que sabe atrapar.** Análisis en página 62.



Soul Reaver 2
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Un gran argumento y una ambientación tétrica y oscura, para una aventura de vampiros basada en la exploración, las plataformas y la lucha.

8 **VALORACIÓN: Se le podía haber pedido más gráficamente, pero aún así es una gran aventura.**

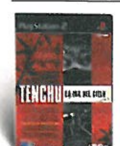
Splinter Cell
Ubi Soft | 54.95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años




Una espectacular aventura de acción, en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito.

9 **VALORACIÓN: El juego de espionaje más creíble y realista.** Análisis en página 64.

Tenchu: La Ira del Cielo
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de acción e infiltración protagonizada por dos ninjas, genialmente ambientada y divertida. Eso sí, gráficamente resulta mediocre.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la estética oriental y el concepto de infiltración, te encantará.**

4. True Crime Streets of L.A.
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



A caballo entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia y muy divertida.

10 **VALORACIÓN: Una gran aventura por su estética, calidad gráfica y desarrollo.** Análisis en página 62.



The Getaway
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una trama de cine negro, con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta las aventuras de mafiosos, deberías probarlo.** Análisis en página 77.

→Aventuras de terror

Los recomendados

1. **Silent Hill 3**
   Una pesadilla de ambientación enfermiza.
2. **Project Zero**
   Terror psicológico en una casa japonesa.
3. **Ghosthunter**
   Una aventura de miedo repleta de acción.

Además de los combates, los puzzles y la investigación, en estos juegos la protagonista es una ambientación capaz de ponerle los pelos de punta al más pintado.

Clock Tower 3
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años




Un original "survival horror", en el que tenemos que huir de los monstruos en lugar de eliminarlos. Ofrece exploración, puzzles y tensión. Análisis en página 84.

8 **VALORACIÓN: Una atractiva propuesta para los amantes del terror, pero sin acción.**

Ghost Vibration
Atari | 39,00 € | 1 jug. | Inglés | +16 años




Aunque aparenta ser un shooter en primera persona, en realidad se trata de una aventura bastante simplona y con escasa jugabilidad.

5 **VALORACIÓN: Un juego flojo, que basa su principal atractivo en la ambientación terrorífica.**

3. Ghosthunter
Sony | 59,00 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Con más acción que terror, *Ghosthunter* nos propone enfrentarnos a hordas de seres infernales mientras recorremos tétricas localizaciones.

9 **VALORACIÓN: Una aventura muy lograda técnicamente que, además rebosa acción.** Análisis en página 82.



Resident Evil Code: Veronica X
Capcom | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La aventura de terror por excelencia. Tiene una soberbia ambientación y luce unos gráficos que asustan. Además, es largo y absorbente.

10 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los amantes del terror.** Análisis en página 87.

Silent Hill 2 Director's Cut
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años




Una aventura basada en el terror psicológico, los ambientes macabros y los puzzles. Además incluye un modo extra que no estaba en el original.

9 **VALORACIÓN: Un clásico del terror con un precio excelente.** Análisis en página 88.

2. Project Zero
Wanadoo | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una atípica aventura de terror en la que neutralizamos a los fantasmas con una cámara de fotos. Tiene una ambientación de lujo.

8 **VALORACIÓN: Ideal para pasar miedo y resolver acertijos.** Análisis en página 86.

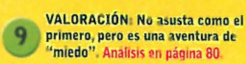


1. Silent Hill 3
Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.

9 **VALORACIÓN: No asusta como el primero, pero es una aventura de "miedo".** Análisis en página 80.




The Thing
Vivendi | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de terror original, en la que debemos cooperar con otros personajes para sobrevivir a los monstruos... un poco simples, eso sí.

8 **VALORACIÓN: Tiene los ingredientes necesarios para enganchar y ahora a buen precio.**

Packs

Pack PS2+Jak II
Sony | 229,00 €



¿Quieres descubrir porqué Jak y Daxter son la pareja de moda esta temporada? Pues basta con que te hagas con este pack, que incluye su mejor juego junto a la consola.

Pack PS2+Terminator 3
Sony | 209,00 €



Ahora que acaba de salir en DVD una de las películas más cañeras del pasado verano, ¿se te ocurre un modo mejor de acompañar tu PS2 que con la última parte de "Terminator"?

Pack PS2+Memory+Pad
Sony | 229,00 €



Por fin puedes hacerte, de una vez, con todo lo necesario para jugar. Una consola, dos mandos (para las partidas multijugador) y una tarjeta de memoria para salvar tus juegos.

Pack PS2+Prince of Persia
Sony | 209,00 €



Lo que más llama la atención de este pack no es su atractivo precio, sino el sensacional juego que incluye, la última entrega de todo un clásico: *Prince of Persia*.

Pack PS2+Las Dos Torres
Sony | 209,00 €



Para que estrenes a lo grande el reproductor DVD de tu PS2 este pack incluye la peli de moda de estas Navidades, la segunda parte de la saga de "El Señor de los Anillos".

Pack PS2 + Eye Toy
Sony | 265,00 €



Este pack incluye una PS2, el correspondiente mando de control, una minicámara USB y el juego *Eyetoy Play* para que pruebes todas tus habilidades frente al televisor de tu casa.

1. Pack PS2+FIFA 2004
Sony | 229,00 €



Además de la consola, con este pack te llevas el juego de fútbol de mayor éxito de la temporada y, por supuesto, todo a un precio poco menos que irresistible.

Juegos de Rol

Los recomendados

1. Final Fantasy X
Una obra maestra con una historia apasionante.

2. Kingdom Hearts
Rol, acción y una divertida historia.

3. Dark Chronicle
Un juego de rol de acción diferente... Pruébalo.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Eternal Ring
Crave | 29,95 € | 1 jug. | Inglés | +3 años



Un juego de rol con un argumento soso, incapaz de atrapar nuestra atención, aunque con unos gráficos bastante bien realizados. Se ha quedado antiguo.

5 **VALORACIÓN: Un RPG en primera persona correcto técnicamente, pero flojo.**

Everblue 2
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Esta aventura, ambientada en el mundo submarino, resulta lenta y un poco monótona, pero es original y muestra escenarios de gran belleza.

5 **VALORACIÓN: Aunque el mundo submarino esté lleno de misterios, este juego flojea.**

3. Dark Chronicle
Sony | 59,99 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que, además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas.** Análisis en página 90.



Evergrace
Crave | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Además de su fantástica ambientación y de la posibilidad de controlar a dos héroes diferentes, este juego de rol resulta bastante entretenido.

6 **VALORACIÓN: Un action RPG de mazmorras que entretiene, aunque está algo "pasado".**

Jade Cocoon 2
Genki | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Este juego combina el clásico esquema de los RPG, con combates por turnos, con la gracia de coleccionar y hacer crecer a decenas de mascotas virtuales

7 **VALORACIÓN: Un buen juego de rol, plagado de seres fantásticos a los que debemos cuidar.**

Shadow Hearts
Virgin | 39,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Un juego de rol de inquietante argumento, aunque su desarrollo se limita prácticamente a luchar. Tiene un original sistema de combates por turnos.

7 **VALORACIÓN: Sin alardes técnicos, sabe cómo enganchar. La pena es que esté en inglés.**

Summoner 2
Volition | 63,05 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de rol con el estilo de *Diablo* y un argumento más que interesante aunque muestra demasiados defectos técnicos, como el "popping".

7 **VALORACIÓN: Está en inglés, su sistema de juego es un poco lento y se ha quedado anticuado.**

1. Final Fantasy X
Square/Sony | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol, con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos, que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio.** Análisis en página 93.



2. Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción, con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género.** Análisis en página 92.



Unlimited Saga
Square | 49,00 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Una aventura repleta de combates por turnos, con un apartado gráfico un tanto infantilón y un desarrollo lento y carente de acción. Entretenido.

5 **VALORACIÓN: Sólo para fanáticos del género que quieran probar algo diferente.**

Wild Arms 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Original juego de rol por turnos que está ambientado en el Oeste, ofrece un buen argumento y un desarrollo adictivo. Eso sí, es un poco soso gráficamente.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol, te lo vas a pasar en grande. Lástima que esté en inglés...**

Aventuras gráficas

Los recomendados

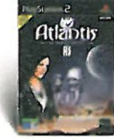
1. Broken Sword
Una aventura gráfica de antología.

2. La Fuga de Monkey Island
Una aventura de piratas con mucho humor.

3. Syberia
La ambientación lo es todo en este juego.

Dejad a un lado las armas porque lo importante para salir airosos en estos juegos es tener bien engrasado el cerebro. Todo depende de nuestra habilidad para resolver puzzles e investigar detenidamente cada uno de los escenarios

Atlantis III
Cryo | 57,04 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Atractivos gráficos renderizado para una aventura muy pausada y muy sesuda. Resulta corta, pese a su endiablada dificultad y lento ritmo de juego.

6 **VALORACIÓN: Una interesante opción si te apasiona el género, aunque tienes que ser paciente...**

La Fuga de Monkey Island
Lucasarts | 60,05 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una aventura gráfica de esas en que movemos al personaje con un cursor, que presenta retadores puzzles, diálogos llenos de humor y mucha diversión.

8 **VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, divertida y bonita, de lo mejor del catálogo de PS2.**

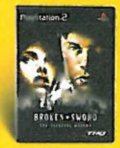
Myst III Exile
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Estupendo acabado técnico y puzzles ingeniosos, aunque tiene una alta dificultad y un ritmo de juego demasiado lento. Para fanáticos pacientes.

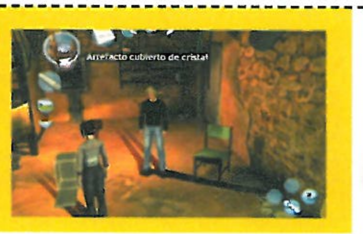
6 **VALORACIÓN: Ideal si eres un fan de las aventuras gráficas, sesudo y paciente.**

1. Broken Sword: El sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te la puedes perder.** Análisis en pág 94.



Shadow of Memories
Konami | 57,05 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una original aventura cuyos puzzles están basados en los viajes en el tiempo. Gráficamente no sorprende, pero su desarrollo es de lo más original.

6 **VALORACIÓN: Una buena opción, aunque en algunos momentos le falta acción.**

Syberia
Microids | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Ofrece una notable ambientación, un buen apartado técnico y un desarrollo absorbente plagado de buenos puzzles, aunque un poquito difíciles.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras sesudas, aunque sin ninguna acción, éste es tu juego.**

→Plataformas

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos o resolver pequeños puzzles.

Los recomendados

1. Jak II El Renegado
■ El mejor plataformas de PS2.

2. Ratchet & Clank 2
■ Más divertido si cabe que la primera parte.

3. Sly Raccoon
■ Una combinación de plataformas e infiltración.

4. Jak and Daxter
■ Saltos con la mayor libertad.

5. Ratchet & Clank
■ Acción, plataformas y sentido del humor.

6. Rayman 3
■ Todo un veterano de los juegos de saltos.

Ape Escape 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un divertido plataformas con muchos retos y mucha exploración, que tiene como objetivo principal capturar a un montón de monos locos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustas los plataformas diferentes te lo vas a pasar en grande.**

Crash Bandicoot: La venganza de Córtex
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 59,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años





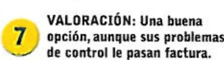
Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, su desarrollo es una sorpresa continua.** Análisis en página 96.

Dr. Muto
Midway | 64,95€ | 1 jug. |Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que mezcla acción, exploración y puzzles. Es un juego largo, difícil y con un desarrollo entretenido y correcta técnica.



7 **VALORACIÓN: Una buena opción, aunque sus problemas de control le pasan factura.**

Gift
Cryo | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que reta nuestra inteligencia con complejos puzzles de luces y sombras. Sabe atrapar gracias a su desarrollo "inteligente".

7 **VALORACIÓN: Gráficamente resulta un poco anticuado, pero su desarrollo es interesante.**

Jak & Daxter
Sony/Naughty Dog | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con muchos toques de aventura, que presenta un despliegue gráfico impresionante y un divertido desarrollo.

9 **VALORACIÓN: Otro de los grandes del género, capaz de engancharte durante horas.**

2. Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años





Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Excelente mezcla de acción y plataformas que atrapa a cualquiera.** Análisis en página 98.

Kya Dark Lineage
Atari | 59,00 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



La mezcla de géneros y los toques aventureros hacen de este plataformas uno de los más ambiciosos de PS2, aunque resulta un tanto irregular.

7 **VALORACIÓN: El juego tiene muchas posibilidades, pero termina resultando soso.**

Monstruos S.A.
Disney | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas basado en la película de Disney que nos convierte en monstruos con la obligación de asustar. Su simpleza le hace un poco monótono.



7 **VALORACIÓN: Demasiado fácil para los más puestos, aunque seguro que divierte a los peques.**

Ratchet & Clank
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Humor y gran calidad gráfica para un divertido juego que mezcla la acción, la habilidad y las plataformas. Es largo y permite manejar docenas de aparatos.

9 **VALORACIÓN: Muy divertido, gustará a los seguidores de las plataformas y de la acción.**

Rayman 3
Ubi Soft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años





Un plataformas con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a todo tipo de jugador.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Spyro: Enter the Dragonfly
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Maneja a un simpático dragón para explorar enormes escenarios en 3D. Un juego con potencial pero echado a perder por los errores técnicos.



5 **VALORACIÓN: Las versiones de PSone eran mejores, más bonitas y con mejor control.**

3. Sly Raccoon
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años





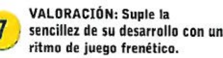
Una original estética de dibujo animado nos presenta a un ladrón habilidoso y escurridizo que usa su habilidad para la infiltración y recuperar unos libros.

9 **VALORACIÓN: Un plataformas original y preciosista, aunque algo corto.** Análisis en página 100.

Taz Wanted
Atari | 44,95€ |1 jug. | Castellano | +3 años



El héroe de los dibujos animados se enfrenta a retos bastante simples y repetitivos, aunque gracias a su simpatía sabe hacerse entretenido.



7 **VALORACIÓN: Suple la sencillez de su desarrollo con un ritmo de juego frenético.**

Vexx
Acclaim | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años





Un plataformas al uso, con muchos saltos y muchos enemigos. Es bastante largo y muy difícil, pero presenta muchos defectos técnicos.

7 **VALORACIÓN: Ofrece muchas horas de juego y sabe retar, pero es poco variado y feote.**

Woody Woodpecker
Cryo | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



El pájaro loco se enfrenta a un reto tan sencillo como saltar de obstáculo en obstáculo. Un plataformas de corte clásico muy entretenido.

6 **VALORACIÓN: Su desarrollo poco variado y control sencillo le hacen ideal para los peques.**

Pads

Advance Analog Pad
■ Joytech | 29,95 €



Un mando de control con todas las funciones básicas, una construcción robusta y cómoda a la vez y, lo mejor de todo, un precio asequible para todos los bolsillos.

Dual Shock 2
■ Sony | 29,95 €



El mando oficial tiene una construcción inmejorable, los botones responden a la perfección y además es muy cómodo. Eso sí, nada de extras.

Firestorm Upad
■ Guillemot | 27,94 €



Aunque su diseño parezca un poco extraño, en cuanto uno se acostumbra a la forma de esta mando, resulta muy cómodo, y además su respuesta es perfecta.

Firestorm Wireless
■ Guillemot | 59,99 €



Aunque los sticks puedan parecer un poco incómodos, este es un mando lleno de virtudes que, sobre todo, destaca por su excepcional respuesta a una gran distancia

Lara Croft Gamepad
■ Domina | 19,95 €



Construido con los mejores materiales, este mando de control destaca por su buena respuesta, su atractivo diseño (con dibujos de Lara) y su buen precio.

The Hulk Pad
■ Naki | 29,95 €

Además de contar con unos sticks y una cruceta de control de lujo, este pad se ilumina cuando vibra y además es tan resistente como el propio Hulk.

Wireless Firebird RF
■ Logic 3 | 59,95 €



Un mando inalámbrico que funciona perfectamente a más de diez metros de distancia y que además tiene un diseño muy cómodo. Eso sí, la calidad se paga.

→Arcades de velocidad

Son juegos que se basan en pilotar vehículos a toda velocidad. Pueden ser de carreras, o simplemente juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías entre diferentes puntos o realizar las acrobacias más espectaculares.

Los recomendados

1. Midnight Club 2
Un espectacular arcade: adrenalina pura.

2. Need for Speed Underground
¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

3. Burnout 2
Los accidentes más espectaculares.

4. Destruction Derby Arena
Competición salvaje por internet.

5. Crash Nitro Kart
Carreras locas con la pandilla de Crash.

6. Stuntman
Conviértete en un especialista de cine.

ATV Off Road Fury 2
THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un arcade de quads variado, divertido y con muchísimos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Bomberman Kart
Hudson | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Los protagonistas de este clásico juego de habilidad se pasan al volante de unos karts para correr en unas entretenidas carreras en las que casi todo vale.

6 **VALORACIÓN: Muy divertido, especialmente el multijugador, aunque tampoco es gran cosa.**

Crash Nitro Kart
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

3. Burnout 2
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.** Análisis en pág 117.



Dakar 2
Acclaim | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



La competición más dura que existe llega a las consolas. Al volante de un todoterreno, una moto o un camión, el objetivo consiste en cruzar Africa.

5 **VALORACIÓN: Interesante si te apasiona esta carrera, aunque se agradecería más libertad.**

Destruction Derby Arenas
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



En lugar de llegar en primer puesto, lo que cuenta en este juego es chocar contra nuestros oponentes (por internet) hasta destrozar sus coches.

7 **VALORACIÓN: Una apuesta divertida para sacarle el máximo partido a la conexión online.**

Freestyle Metal X
Midway | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Los tipos duros de verdad no se limitan a correr en moto. En este juego, además, realizan acrobacias y disfrutan de una banda sonora "heavy metal".

7 **VALORACIÓN: Su realización técnica es floja, pero hay que reconocer que es divertidillo.**

GTC Africa (xplosiv)
Rage | 14,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Los mejores coches del campeonato del mundo de rallies compiten en 19 circuitos basados en los lugares más exóticos del continente africano.

6 **VALORACIÓN: Gráficamente cumple, y además tiene un precio realmente atractivo.**

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Atari | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Como en la serie de dibujos animados de la tele, los conductores más locos protagonizan un juego de velocidad lleno de trampas y sentido del humor.

7 **VALORACIÓN: Muy divertido para los seguidores de la serie, aunque un pelín corto.**

1. Midnight Club II
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Lástima que los coches no sean modelos reales.

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores arcades de PS2. Sólido, divertido y Online.** Análisis en pág 106.



Need for Speed Hot Pursuit 2
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un arcade directo y explosivo, protagonizado por los mejores deportivos del mundo. Tiene muchos modos de juego y es muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen diversión directa y gusten de los buenos coches.**

Rally Fusion: Race of Champions
Activision | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un juego de rally que pretende mezclar arcade con simulador. Su gran baza está en sus muchos y variados modos de juego, eso sí, nada realistas.

7 **VALORACIÓN: Un juego que, por su variedad, seguro que atrapa a los amantes del motor.**

Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Smuggler's Run 2
Rockstar | 60,04 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



En esta secuela volvemos a ser contrabandistas que recorren enormes escenarios agrestes. Más completo, pero todavía demasiado simple.

7 **VALORACIÓN: Mejora la simpleza de la primera parte, aunque sin llegar a enganchar.**

2. Need for Speed Underground
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, y espectacular que nos permite "tunear".** Análisis en pág 110.





Speed Kings
Acclaim | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Carreras urbanas a lomos de potentes motos, con las que, además, debemos hacer acrobacias. Lástima que el apartado técnico no sea mejor.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan las motos aquí tienes un correcto arcade al mejor precio.**

Stuntman
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Conviértete en un especialista de cine para grabar escenas de riesgo a los mandos de los más variados vehículos. Por este precio, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Si buscas algo más que carreras, encontrarás espectaculares novedades.**

TD Overdrive
Atari | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras por circuitos urbanos donde nos enfrentamos a policía y tráfico. Eso sí, tiene un control demasiado sencillo y no pica.

6 **VALORACIÓN: Un correcto arcade de velocidad al que le falta chispa para triunfar.**

The Italian Job
Eidos | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Realiza arriesgadas misiones por la ciudad de Los Angeles al volante de un potente mini. Tu objetivo consiste en llevarte el oro sin que te detengan.

7 **VALORACIÓN: Un juego muy variado, que ofrece bastante libertad y buenos gráficos.**

The King of Route 66
Sega | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



En lugar de ponernos al volante de los típicos coches, en este juego conducimos un enorme camión de mercancías que cruza los USA.

6 **VALORACIÓN: Un juego original y muy espectacular, pero sin demasiadas opciones.**

The Simpsons Road Rage
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Los miembros de la familia Simpson se convierten en alocados taxistas que recorren las calles de Springfield en busca de clientes. Divertido y simpático.

8 **VALORACIÓN: Un calco de *Crazy Taxi*, pero con los Simpsons. Ideal para los fans.**

Wreckless
Activision | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Un arcade de alocado concepto de juego, basado en cumplir todo tipo de misiones haciendo el cabra todo lo que puedas. Resulta algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN: La fusión de velocidad, combate y misiones divierte a lo grande... un ratito.**

Xgra
Acclaim | 44,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Carreras futuristas a lomos de motos capaces de disparar las armas más sofisticadas. Es muy rápido, pero también resulta un poco confuso.

7 **VALORACIÓN: Un buen juego de velocidad, aunque el control no esté ajustado del todo.**

→Velocidad

En todos estos títulos lo importante es llegar en primer lugar, pero procurando conducir como los pilotos de verdad, con técnica y estilo.

Los recomendados

1. Gran Turismo 3
El más real y también el más completo.

2. WRC 3
El juego oficial del Mundial llega acelerando.

3. Formula One 2003
El único con la temporada al completo.

4. Colin McRae 04
Así se pilota un coche de rally.

5. Moto GP3
El campeón de la velocidad sobre dos ruedas.

6. F1 Career Challenge
Un simulador para disfrutar de la velocidad.

Colin McRae Rally 3
Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Ponte a los mandos del Ford Focus de McRae y álzate con el Campeonato Mundial en un juego de control realista y excelentes gráficos.

9 VALORACIÓN: La secuela le ha superado en casi todo, pero su actual precio es un aliciente.

Colin McRae Rally 04
Codemasters | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans. Análisis en pág 108.

F1 Career Challenge
EA Sports | 62,9 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



El simulador de F1 más realista y de mayor calidad gráfica, que ofrece como novedad la posibilidad de empezar desde cero nuestra carrera de pilotos.

8 VALORACIÓN: Si tuviera los datos de la temporada 2003, sería el simulador más completo de F1.

Formula One 2001
Sony | 29,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +x3 años



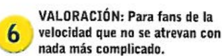
Sin ser un simulador puro, ofrece carreras muy competitivas y divertidas. Tiene la licencia de hace dos años, pero su precio lo compensa de sobra.

8 VALORACIÓN: Por calidad y emoción está entre los mejores, aunque no está actualizado.

Grand Prix Challenge
Atari | 19,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador rápido y divertido, pero que tampoco ofrece un estilo de conducción demasiado exigente. Ideal para los principiantes de la velocidad



6 VALORACIÓN: Para fans de la velocidad que no se atrevan con nada más complicado.

3. Formula One 2003
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia de esta temporada. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.



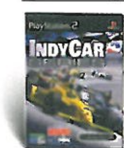
9 VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No defrauda. Análisis en pág 112.

Gran Turismo Concept 2002
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Disfruta de los prototipos de 2002 en un juego que conserva la calidad de *Gran Turismo*, aunque con menos profundidad y modos de juego.

8 VALORACIÓN: Los fans de la saga Gran Turismo pueden disfrutar de 95 coches nuevos.

Indy Car Series
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug.| Castellano |+3 años



No son coches de F1, pero los bólidos que protagonizan este juego también corren que se las pelan... Claro que en circuitos redondos se pierde emoción.

5 VALORACIÓN: Un buen juego para iniciarse en la velocidad, ya que no es tan duro como la F1.

Moto GP
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El primer simulador de la categoría reina apareció en PS2 hace un par de años, pero sigue siendo entretenido, aunque no tiene muchos circuitos.

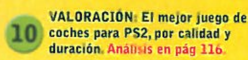


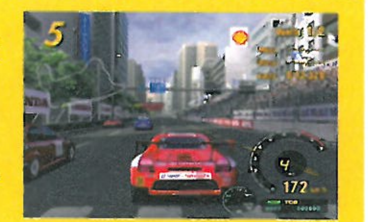
7 VALORACIÓN: Un simulador lleno de detalles, aunque con pocos circuitos oficiales.

1. Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses.





10 VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad y duración. Análisis en pág 116.

Moto GP 3
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

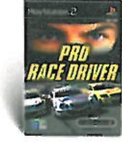


Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.



8 VALORACIÓN: El mejor juego de motos. espectacular y jugable. Análisis en pág 112.

Pro Race Driver
Codemasters | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Empieza como un piloto novato y hazte un nombre para poder competir en los mejores campeonatos del mundo y con los mejores coches.



7 VALORACIÓN: Las trepidantes carreras saben enganchar y logran que perdones los fallos técnicos.

Riding Spirits
Ubi soft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras de motos que ofrece muchísimos modelos y componentes, aunque su sistema de control no está a la altura.

6 VALORACIÓN: Una buena opción si te gustan las motos aunque el control no cuaja.

V-Rally 3
Atari| 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de rally con un buen nivel gráfico, aunque las reacciones de los coches son exageradas y cuenta con pocos modos de juego. Recomendable.

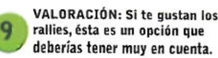


7 VALORACIÓN: Una opción interesante, sobre todo si buscas un reto realmente exigente.

WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rallies con la licencia oficial, técnicamente excelente y muy realista. Ofrece un asequible control, apto para todo tipo de pilotos.



9 VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.

2. WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.



9 VALORACIÓN: Un juego de rally completo, que aprovecha muy bien la licencia. Análisis en pág 104.

Volantes

Williams F1 Racing Wheel
Joytech | 69,95 €

Aunque su forma, típica de los volantes de F1, pueda parecer un poco extraña, la verdad es que este volante resulta muy cómodo. Ofrece varios tipos de vibración, es compatible con todos los juegos y además tiene un sistema LED que se ilumina, como en los coches de verdad.



Ferrari 360 Modena
Guillemot | 57,95 €

Aunque ya tiene unos añitos, este es uno de los volantes que mejor se comporta con todos los juegos, tanto de PS2, como de PSone. Además hay que tener en cuenta que es uno de los más baratos que se pueden encontrar en el mercado y que tiene la licencia oficial Ferrari.



Driving Force
Logitech | 99,95 €

El volante oficial de *Gran Turismo*. Fue el primero en ofrecer Force Feedback en una consola y además tiene una construcción muy cómoda, en la que destacan los materiales utilizados. El sistema de anclaje también es muy práctico. Una lástima que no sea compatible con los juegos más antiguos.

Monza 2
Proplay | 89,95 €

Este mando resulta bastante cómodo y, en general su respuesta es buena con cualquier juego. Sin embargo la calidad de los materiales es un tanto irregular, y el anclaje sobre una mesa podría mejorar. La goma del volante y los pedales, sin embargo, resultan sobresalientes. Un gran volante a un precio ajustado.



Ferrari Force Feedback
Guillemot | 135,17 €

Un volante muy fiable, de construcción robusta y diseño muy cuidado que además cuenta con la licencia oficial de Ferrari. Es compatible con todos los juegos de PS2, aunque no con los de PSone, ya que incluye conector USB, y además ofrece diferente resistencia al giro gracias a la tecnología Force Feedback.

Acción en 3ª persona

En estos juegos la clave está en acabar con cientos de enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, utilizando armas de fuego o con una espada.

Los recomendados

1. **ESDLA El Retorno del Rey** — El juego de acción más de moda.
2. **SOCOM U.S. Navy Seals** — El primer juego Online nos ha sorprendido.
3. **Eye Toy Play** — Conviértete en protagonista con la cámara USB.
4. **Devil May Cry** — Un espectáculo visual a precio Platinum.
5. **ZOE 2** — Alucinantes combates de robots gigantes.
6. **Maximo** — Acción clásica, divertida y con humor.

Bloodrayne
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

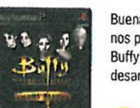


Una salvaje mezcla de disparos y lucha protagonizada por una medio vampira con muchas habilidades. Lástima que el desarrollo se vuelva simple y repetitivo.



6 **VALORACIÓN: Lo mejor es su ambientación vampírica. Pero es un juego demasiado simplón.**

Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Buena recreación de la serie de TV que nos permite machacar vampiros con Buffy y sus amigos. Lástima que el desarrollo no sea más variado.

7 **VALORACIÓN: Los fans de la serie se lo pasarán en grande manejando a sus héroes.**

Chaos Legion
Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con intensas peleas y poca variedad.** Análisis en pág 130.

Conflict Desert Storm
SCI | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica con un desarrollo muy variado y un montón de armas y vehículos, que encantarán a los seguidores de las "batallitas".

7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de guerra, esta es una estupenda opción.**

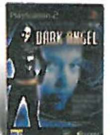
Conflict Desert Storm 2
SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Una magnífica ambientación para un juego de acción estratégica que resulta vibrante y divertido. Una gran alternativa a *SOCOM*.

8 **VALORACIÓN: Si te va la acción bélica y eso de controlar a cuatro comandos, te encantará.**

Dark Angel
Sierra | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un juego de acción donde la infiltración juega un papel importante. Lo descafeinado de los combates resta interés a su atractivo argumento.

6 **VALORACIÓN: Repite la misma fórmula sin pausa: combates sosos y simple infiltración.**

Dead to Rights
Namco | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un guión muy cinematográfico para un juego de acción con una enorme variedad en su desarrollo al mezclar disparos, combates, minijuegos...



8 **VALORACIÓN: Un emocionante y divertido cóctel de acción. Con mejores gráficos sería la bomba.**

Devil May Cry 2
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



En la línea de la primera parte, con más acción y con otro personaje controlable, aunque es menos impactante gráficamente y se hace corto.



8 **VALORACIÓN: Asegura grandes dosis de diversión, aunque no supera a la primera parte.**

4. Devil May Cry
Capcom | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción.** Análisis en pág 132.



1. ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.



9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano.** Análisis en pág 118.



ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos películas, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.



8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha.** Análisis en pág 134.

Enter the Matrix
Infogrames | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look compensa.** Análisis en pág 128.

Evil Dead
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +18 años



Ash, el divertido protagonista de la trilogía "Posesión Infernal" se ha armado con su sierra mecánica para acabar con cientos de zombis.



6 **VALORACIÓN: Un juego simple, que basa su atractivo en el carisma de su protagonista.**

Freedom Fighters
EA | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Tu objetivo es liberar los USA de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Lástima que se haga corto.



8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica dinámico y fácil de manejar.** Análisis en pág 72.

3. Eye Toy Play
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye podrás jugar a una docena de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un mando. Diversión garantizada

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo.** Análisis en pág 150.



Futurama
SCI | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos. Y además es clavadita a la serie de televisión.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie, te lo vas a pasar en grande.**

Giants Citizen Kabuto
Interplay | 19,95 € | 1 jug. | Inglés | +16 años



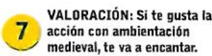
Combates salvajes y con mucho sentido del humor entre tres bandos, a cual más estrafalaria: un gigante, una bella hechicera y unos marines espaciales.

7 **VALORACIÓN: Un juego variado y original que se ha quedado algo desfasado técnicamente.**

Legion: Legend of Excalibur
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +3 años



Un juego de acción que mezcla dosis de rol con algo de estrategia, al poder manejar distintos caballeros en salvajes batallas. Original y lleno de sorpresas.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con ambientación medieval, te va a encantar.**

Maximo
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un clásico de la acción con un divertido desarrollo plagado de secretos, dificultades y sentido del humor. Largo, variado y divertido.

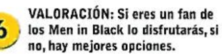


8 **VALORACIÓN: Te lo vas a pasar en grande si buscas retos difíciles.** Análisis en pág 133.

Men in Black 2: Alien Escape
Atari | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una adaptación de la película con mucha acción, muchos tiros y alienígenas desternillantes, aunque con un desarrollo lineal y poco variado.



6 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los Men in Black lo disfrutarás, si no, hay mejores opciones.**

Project Eden
Eidos | 57,04 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de acción ambientado en un futuro apocalíptico que ofrece un atractivo desarrollo, aunque la IA de los enemigos le hace perder gracia.

6 **VALORACIÓN: Una buena idea echada a perder por una pobre realización técnica.**

RTX Red Rock
LucasArts | 62,45 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



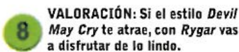
Acción, investigación, puzzles, exploración... Un reflexivo arcade que nos obligará a pensar nuestros movimientos para desarrollar la historia.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de acción, pero con toques aventureros, lo pasarás en grande.**

Rygar The Legendary Adventure
Tecmo | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción de la buena donde nuestro objetivo es derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Qué lástima que se haga tan corto...



8 **VALORACIÓN: Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, con *Rygar* vas a disfrutar de lo lindo.**

Shinobi
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un clásico que se estrena en PS2 protagonizando un arcade frenético de acción, que no da ni un segundo de respiro. Engancha desde el principio.



7 **VALORACIÓN: Su repetitivo desarrollo hace que pronto pierda fuelle, pero si te gusta la acción...**

2. SOCOM U.S. Navy Seals
Sony | 79,99 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Acción y estrategia en la que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido con el juego. Además, se puede jugar Online.

8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este juego lo pasarás en grande.** Análisis en pág 120.



Spider-man
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Basado en la película, este juego de acción cuenta con multitud de variadas misiones, que debemos cumplir usando los poderes del héroe.



8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spiderman en un variado juego capaz de divertir a todos.**

Starsky y Hutch
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un curioso arcade de velocidad compuesto por distintas misiones en las que pueden participar dos jugadores: uno dispara y el otro conduce.



7 **VALORACIÓN: Muy divertido a dobles, aunque sus fallos gráficos le restan espectacularidad.**

The Hulk
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que, además, tiene el atractivo de mezclar la lucha, con la infiltración.



8 **VALORACIÓN: Aunque puede hacerse corto, a los fans del héroe les molará.** Análisis en pág 124.

The Mark of Kri
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una curiosa mezcla de aventura y beat'em up, con un original sistema de combate, un brillante apartado técnico y gran variedad.



8 **VALORACIÓN: Los amantes de la acción tienen una opción tan original como divertida.**

Thunderhawk
Eidos | 57,04 € | 1 jug. | Inglés | +3 años



Este simulador de combate nos lleva, a bordo de un poderoso helicóptero por los principales conflictos bélicos de Europa Occidental y Oriente Medio.

7 **VALORACIÓN: Un juego realista y entretenido que sufre un apartado técnico algo desfasado.**

X-Men 2: La venganza de Lobezno
Activision | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con desarrollo aventurero que tienen en Lobezno y sus poderes sus principales alicientes. Gráficamente esperábamos más.



7 **VALORACIÓN: Un buen juego de acción, aunque de dificultad elevada y técnicamente flojo.**

Zone of the Enders
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción con bastantes elementos aventureros, a los mandos de un robot gigante. Espectacular, frenético y con un control muy sencillo.



7 **VALORACIÓN: Como juego de acción no tiene desperdicio, te lo vas a pasar en grande.**

5. Zone of the Enders: The Second Coming
Konami | 59,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes. Todo un despliegue.



9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Espectacular.** Análisis en pág 122.



→ Juegos de pistola

Los recomendados

1. Time Crisis 3
- El mejor arcade de pistola en tu PS2.

2. Vampire Night
- Disparos de ambientación terrorífica.

3. RE: Dead Aim
- Una aventura con partes de puntería.

Si alguna vez has deseado liarte a tiros con tu televisor estás de suerte, porque el objetivo en este tipo de juegos es demostrar nuestra buena puntería con una pistola de luz.

Endgame
Empire | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, que son un poco sosos.



7 **VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar su desarrollo.**

Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga un poco su vida útil.



8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

Resident Evil: Dead Aim
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un Resident Evil en el que debemos acabar con los monstruos haciendo uso de una pistola de PS2. Y también hay puzzles y algo de aventura...



8 **VALORACIÓN: Resulta jugable y entretenido, aunque se hace corto y tiene pocas opciones.**

1. Time Crisis 3
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola de PS2. Ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica ¿Quieres más? Pues el modo a dobles es genial.



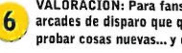
9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola, no lo dudes, éste tu juego.** Análisis en pág 135.



Silent Scope 3
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un simulador de francotirador que, por desgracia, no puede jugarse con pistola. Es original y divertido, aunque resulta demasiado corto.

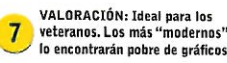


6 **VALORACIÓN: Para fans de los arcades de disparo que quieran probar cosas nuevas... y cortas.**

Virtua Cop Elite Edition
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Dos arcades de pistola clásicos por el precio de uno. Son muy divertidos y disfrutarás a tope jugando a dobles. Técnicamente se le notan los años.

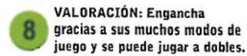


7 **VALORACIÓN: Ideal para los veteranos. Los más "modernos" lo encontrarán pobre de gráficos.**

Vampire Night
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola bien realizado, muy divertido y con un montón de modos de juego. Además presenta un acabado gráfico y sonoro estupendo.



8 **VALORACIÓN: Engancha gracias a sus muchos modos de juego y se puede jugar a dobles.**

Pistolas

G-Con 2
■ Namco | 34,95 €

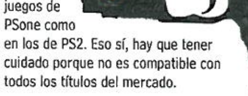
La pistola oficial de PS2 tiene una construcción sólida, pero carece de extras. Sólo puede conectarse en el puerto USB y además carece de pedal. Pero la precisión que nos ofrece es tan elevada que todos estos "defectillos" dejan de importar. Una pistola diseñada para hacer la mejor puntería.

Sharp Shooter 2
■ Joytech | 24,95 €

Bajo esta construcción tan aparatosa se encuentra una pistola cómoda y precisa, que además es compatible con todos los juegos, ya que incluye dobles conexiones. No tiene pedales y la mirilla no sirve de mucho, pero, por contra, funciona con algunos televisores de 100 Hz. Por su ajustado precio, es una opción a tener en cuenta si buscas una pistola para tu PS2.

P99 D2 Light Blaster
■ Logic 3 | 34,09 €

Una pistola realizada con todo detalle, en la que destaca la calidad de los materiales utilizados. Ofrece un espectacular efecto de retroceso que refuerza su aspecto realista, y además tiene los dos conectores para funcionar tanto en juegos de PSone como en los de PS2. Eso sí, hay que tener cuidado porque no es compatible con todos los títulos del mercado.



PS099L Laser Blaster
■ Logic 3 | 39,95 €

Probablemente se trata de la mejor pistola que existe para cualquier consola. Es muy precisa, pesa lo justo y además es compatible con todos los juegos de PSone y PS2. Incluye función de recarga automática, un pedal para agacharnos y, lo más espectacular, una mira láser que funciona de verdad.



Walter PPK
■ Guillemot | 34,95 €



Una pistola pequeña y muy manejable, que incluye conectores al puerto de la consola y USB y que además tiene funciones extra, como el disparo automático o la autorrecarga. Además su diseño es el mismo de la pistola que utiliza James Bond en sus películas, lo que supone un importante atractivo.

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Los recomendados

1. FIFA 2004
Más completo y con mejor control que nunca.

2. NBA Live 2004
El baloncesto más realista y emocionante.

3. Pro Evolution Soccer 3
Un simulador riguroso y de calidad.

4. NBA 2k4
El basket de la mejor liga del mundo.

5. Tony Hawk´s Underground
Mucho más que hacer piruetas.

6. SSX 3
Más y mejor snowboard. Impresionante.

Club Football
Codemasters | 54,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o del Barça, vas a alucinar aunque esté un poco limitado.**

Esto Es Fútbol 2003
Sony | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un buen simulador de fútbol que combina un control sencillo con un desarrollo espectacular. Tiene muchas competiciones y jugadores reales.

8 **VALORACIÓN: Asequible y con muchas opciones, aunque los más expertos lo encontrarán simple.**

G1 Jockey
THQ | 64,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un original simulador de carreras de caballos, cuyas competiciones tienen un alto componente estratégico. Eso sí, a la larga se hace un poco monótono.

6 **VALORACIÓN: Si eres de los que buscan experiencias nuevas, aquí tienes una divertida y original.**

1. FIFA Football 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que tiene licencias reales.** Análisis en pág 136.



Madden NFL 2004
EA Sports | 62,99€ | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



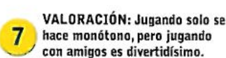
Este legendario entrenador de fútbol americano (y comentarista) apadrina un simulador que cuenta con todas las licencias de la liga americana.

8 **VALORACIÓN: Muy completo y divertido... si conoces las reglas del fútbol americano, claro.**

NBA Jam
Acclaim | 44,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +3



Partidos de tres para tres nada realistas pero sí muy divertidos, especialmente jugando con amigos. Espectacular y fácil de jugar.



7 **VALORACIÓN: Jugando solo se hace monótono, pero jugando con amigos es divertidísimo.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 65,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfada del basket.**

NHL 2004
EA Sports | 62,99€ | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este título es al hockey sobre hielo lo mismo que *FIFA* es al fútbol. Es decir, que además de una gran realización, cuenta con todas las licencias oficiales.

8 **VALORACIÓN: Un juego divertido y perfectamente realizado, aunque basado en un deporte desconocido.**

Pro Evolution Soccer 2
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que se ha ganado el favor de los más futboleros gracias a su control realista y cargado de posibilidades. Y además, al mejor precio.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta mucho, mucho el fútbol y no te importan las licencias, este es tu juego.**

4. NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3



Un gran juego de basket, con un control sencillo, que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**



Red Card
Midway | 24,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de fútbol diferente: aquí se trata de ser lo más burro posible, haciendo faltas y ejecutando movimientos tipo "Oliver y Benji".

6 **VALORACIÓN: Un arcade que sabe hacerse muy divertido, pero jugando solo no dura mucho.**

Roland Garros 2003
Wanadoo | 49,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La presencia de tenistas reales y la posibilidad de jugar las últimas rondas de los Gran Slam son los atractivos de un título cuya Inteligencia Artificial flojea.

5 **VALORACIÓN: Si juegas solo la diversión se acaba pronto debido a la escasa IA de los contrarios.**

Rugby 2004
EA Sports | 62,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Si te gusta este deporte no tienes otra opción para jugarlo en PS2. Pero es que además de único, tiene una excelente calidad y enorme realismo.



8 **VALORACIÓN: Los seguidores del rugby tienen la oportunidad de emular a su héroes en PS2.**

Sega Soccer Slam
Sega | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un espectacular arcade de fútbol, salvaje, con ritmo y realmente divertido, sobre todo jugando en compañía. Eso sí, no es fútbol "de verdad".



7 **VALORACIÓN: Una opción excelente para jugar con 3 amigos, aunque de lo contrario...**

2. NBA Live 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de la historia, por juego y espectáculo.** Análisis en pág 142.





3. Pro Evolution Soccer 3
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3

Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente, pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si no te importa jugar con equipos no reales, no lo dudes.** Análisis en pág 140.

Slam Tennis
Atari | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de tenis con un control muy sencillo, que resulta muy divertido y fácil de jugar y que además ofrece un montón de retos muy originales.

7 **VALORACIÓN: Si pasas de complicaciones y no buscas realismo, lo pasarás en grande.**

Smash Court Tennis
Namco/Sony | 59,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Un divertido juego de tenis, con un control intuitivo y preciso y una gran calidad técnica. Eso sí, tiene pocos tenistas y jugando solo resulta corto.

8 **VALORACIÓN: Por su capacidad para divertir y fácil control es un excelente opción.**

Splashdown 2
THQ | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras de motos de agua con un impresionante apartado gráfico y un desarrollo trepidante. Los modos multijugador son la bomba.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de carreras, a medio camino entre el arcade y un simulador.**

SSX Tricky
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3



Un divertidísimo y alocado arcade basado en el snowboard, con un buen sistema de control y muchos extras. Y además, con el "encanto" Platinum...

8 **VALORACIÓN: Te lo vas a pasar en grande descendiendo montañas, aunque resulta corto.**

6. SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de deportes, vas a alucinar.** Análisis en pág 146.

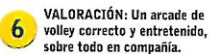


Summer Beach Volleyball
Acclaim | 44,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Demuestra tu habilidad en el deporte del verano jugando divertidos, aunque simples, partidos de volley playa. Lo mejor es jugar con unos cuantos amigos.

6 **VALORACIÓN: Un arcade de volley correcto y entretenido, sobre todo en compañía.**



Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, este es el mejor juego que puedes encontrar.**

Tony Hawk´s Pro Skater 4
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3



El mejor juego basado en deportes de riesgo, gracias a su control repleto de posibilidades, a sus enormes escenarios y sus divertidos retos.

10 **VALORACIÓN: Aunque no te vaya el género, puede engancharte de lo lindo.** **Análisis en pág 148.**

5. Tony Hawk´s Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.



10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga...** **Análisis en pág 144.**

Tour de France: Centenary Edition
Konami | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Konami celebra el centenario del Tour con un juego de ciclismo en carretera que presenta los equipos reales, aunque con un desarrollo un poco simple.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta el ciclismo te enganchará, aunque su mecánica es un poco simplona.**

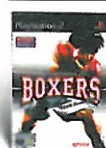
Urban Freestyle Soccer
Acclaim | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de fútbol callejero donde las bandas más peligrosas de la ciudad se juegan su territorio en arriesgados partidos. Original y divertido.

8 **VALORACIÓN: Muy entretenido para varios jugadores, aunque no mantenga las reglas del fútbol.**

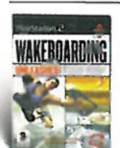
Victorious Boxers
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de boxeo, bien realizado y con un control asequible para todo el mundo. Además, los combates son vistosos y de lo más entretenidos.

6 **VALORACIÓN: Se echa en falta más realismo y algunos modos de juego extra, pero es divertido.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego es divertido y tiene una excelente calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita con esta nueva disciplina.**

World Championship Snooker
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Un juego de billar americano (con las reglas del campeonato del mundo de Snooker) que cuenta con todas las figuras de este deporte. Lento, pero realista.



7 **VALORACIÓN: Las partidas son emocionantes, aunque requiere que le dediquemos tiempo.**

7. Virtua Tennis 2
Sega/Acclaim | 29,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Un simulador de tenis con un intuitivo control y un ritmo rapidísimo de juego. Resulta de lo más divertido, sobre todo jugando en compañía.

9 **VALORACIÓN: Por su alta capacidad para divertir, el mejor tenis.** **Análisis en pág 149.**



→ Inteligencia

Los recomendados

1. Commandos 2
Acción y estrategia hecha por españoles.

2. Los Sims
El primer "Simulador de Vida" de PS2.

3. Kuri Kuri Mix
Plataformas e inteligencia a partes iguales.

No todo iba a ser cuestión de habilidad. En estos títulos lo que importa es ser más listo que la máquina, planear nuestras estrategias con cuidado y pensar fríamente.

Age of Empires II
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego, los gráficos y poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción muy interesante.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Aliens Vs Predator Extinction
EA Games | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.



7 **VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.**

1. Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar.



9 **VALORACIÓN: Una gran calidad técnica y jugable le hacen insuperable.** **Análisis en pág 152.**

Conflict Zone
Ubi soft | 24,95 € | 1 jug. | Inglés | +16 años



A lo largo de 17 misiones, nuestro objetivo es mantener la paz mundial a través del típico planteamiento de los juegos de estrategia en tiempo real.

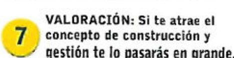


7 **VALORACIÓN: No es demasiado espectacular, pero recrea los combates con mucho realismo.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...



7 **VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.**

Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Curiosa mezcla de puzzles y plataformas que deben ser resueltos por dos personajes cooperando. Es muy divertido y absorbente.

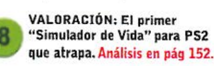


8 **VALORACIÓN: Si tienes alguien con quien jugar horas y horas, no lo dudes. Y a este precio...**

Los Sims
EA Games | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Conviértete en el dios de tus Sims y gestiona por completo todos los elementos de sus vidas: qué comen, qué visten, dónde trabajan...



8 **VALORACIÓN: El primer "Simulador de Vida" para PS2 que atrapa.** **Análisis en pág 152.**

Mandos DVD

Mando Universal DVD
Logic 3 | 19,90 €



Es un mando a distancia aparatoso, aunque los botones están colocados de la mejor forma posible. Además, es el único que nos permite manejar el DVD de nuestra PS2 y, a la vez, cambiar el canal de nuestra televisión o subir el volumen de la cadena de música. Y también tiene un precio ajustado.

Steps
Molon Labe | 14,95 €



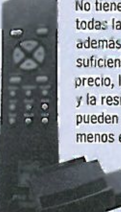
Aunque no tiene una forma muy convencional, este mando a distancia tiene una disposición de los botones muy lógica. Su precio es uno de los mejores que se pueden encontrar en el mercado, y además la recepción es excelente desde más de diez metros de distancia. Uno de los mejores mandos a distancia que hay para PS2.

Remote Control Oficial
Sony | 27,94 €



Puede que su precio sea un poco más alto que el de los demás mandos a distancia de PS2, pero es el único que incluye un disco con nuevos drivers, que añaden funciones al reproductor de nuestra consola. Está construido con los mejores materiales, la recepción es sobresaliente desde cualquier punto de la habitación, y para colmo es muy cómodo de usar.

Remote Control Logic 3
Logic 3 | 12,95 €



No tiene suficientes botones para todas las funciones del reproductor, y además la recepción es sólo suficiente. Sin embargo, su reducido precio, la sobriedad en su construcción y la resistencia de los materiales pueden satisfacer a los usuarios menos exigentes. Si este es vuestro caso, seguro que no os arrepentís después de haceros con él.

Mini Remote Controller
Joytech | 17,95 €

La mayor virtud de este mando a distancia es su reducido tamaño, que nos permite guardarlo en las ranuras de la consola dedicadas a la tarjeta de memoria. No obstante, los botones, aparte de incómodos, no ofrecen demasiada resistencia, la señal de recepción falla en algunas ocasiones, y encima el mando es bastante frágil.

DVD+CD Remote
Proplay | 14,95 €



Un mando pequeño, pero con un atrevido diseño en color azul transparente. Tiene botones para las funciones básicas del reproductor de PS2, aunque los botones están bastante juntos y pueden resultar incómodos. La recepción es bastante buena, y la calidad de los materiales es más que notable. Una opción recomendable por su precio.

Lucha

Los recomendados

1. Soul Calibur II
Espectáculo en estado puro. El mejor.

2. Tekken 4
La mejor lucha a precio Platinum.

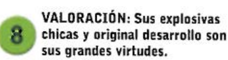
3. Virtua Fighter 4 Evolution
Un clásico, en una edición revisada.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

Dead or Alive 2
Sony | 29,99 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.



8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Dragon Ball Z Budokai
Bandai | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego basado en la serie de animación nos presenta a todos los personajes y combates muy fieles a la estética Dragon Ball.

8 **VALORACIÓN: Fiel al manga y muy espectacular, ideal para los seguidores.** **Análisis en pág 170.**

Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

Def Jam Vendetta
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade donde los raperos más famosos de USA demuestran que, además de cantar, son estrellas de la lucha libre. Divertido y bien realizado.



7 **VALORACIÓN: Un arcade de lucha libre dinámico y cargado de sentido del humor.**

Kengo: Master of Bushido
Crave | 29,95 € | 1 jug. | Inglés | +18 años



Un juego de lucha muy técnico, en el que encarnamos a un aprendiz de samurai que debe abrirse paso hasta convertirse en guardia del emperador.

7 **VALORACIÓN: Un juego muy espectacular, aunque algo dificilillo para principiantes.**

1. Soul Calibur II
Namco | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante.** **Análisis en pág 164.**



Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

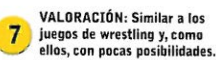


9 **VALORACIÓN: Si te gusta el género, *MK* debería estar en tu colección.** **Análisis en pág 166.**

Pride FC
THQ | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Conviértete en el protagonista del Campeonato FC y controla a uno de los 25 luchadores disponibles, cada uno con sus estilos y técnicas de lucha.



7 **VALORACIÓN: Similar a los juegos de wrestling y, como ellos, con pocas posibilidades.**

Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes el anterior, no lo dudes: vas a alucinar.** **Análisis en pág 168.**

War of the Monsters
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un original juego de lucha en el que manejamos a enormes monstruos y podemos destruirlo todo a nuestro paso. Es sencillo y muy espectacular.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de lucha diferente vas a disfrutar, aunque es corto.**

2. Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Es un imprescindible.** **Análisis en pág 172.**



WWE Smackdown! 4 Shout your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**

WWE Smackdown 5
THQ | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Más peleas entre estos brutos luchadores americanos. Ahora con nuevos modos de juego, un editor mejorado y toda la diversión.

8 **VALORACIÓN: Ofrece la misma diversión de anteriores entregas, pero con mejoras.**

Musicales

Los recomendados

1. Amplitude
La mejor música electrónica del momento.

2. Gitaroo Man
Un juego con humor, ritmo y diversión.

3. Dancing Stage Megamix
El rey de los juegos de baile con alfombra.

Aquí encontrarás los juegos más marchosos del catálogo de PlayStation 2, desde baile a composición musical. Lo más importante para triunfar en este tipo de juegos es seguir el ritmo.

Amplitude
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego original como pocos en el que pilotamos una especie de nave con impulsos rítmicos. Además cuenta con un entretenido modo online.

7 **VALORACIÓN: Un juego original, que atrapará a los fans de la música electrónica.**

Britney's Dance Beat
THQ | 44,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3 años



Bailes un tanto difíciles en los que tenemos que ir pulsando botones al ritmo de las canciones más famosas de esta popular cantante.



6 **VALORACIÓN: Tiene su mayor encanto en las canciones de Britney. Se hace corto**

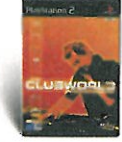
Dancing Stage Megamix
Konami | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu habilidad pulsando los botones correctos al ritmo de la música. Y si tienes alfombra de baile, mejor.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos y tienes alfombra.**

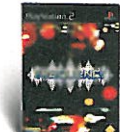
Ejay Club
Empire | 52,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un editor que nos permite componer o modificar temas de diversos estilos. Tiene un control fácil y nos deja improvisar hasta con 4 DJ.

7 **VALORACIÓN: Ideal para los fans de la música de baile, ya que permite componer.**

Frequency
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un gran juego musical que nos permite mezclar música de la manera más divertida, al tiempo que reta nuestra habilidad para llevar el ritmo.

7 **VALORACIÓN: Intenso y divertido en todos los modos de juego, incluido el multijugador.**

Gitaroo Man
Koei | 64,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un título divertidísimo con un original sistema de juego que nos obliga a emular los punteos de la guitarra eléctrica en nuestro pad.



7 **VALORACIÓN: Humor muy japones que divierte y con unas canciones muy pegadizas.**

Mad Maestro
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



El planteamiento no puede ser más original: dirigir una orquesta de música clásica. Divertido, innovador y con simpáticos gráficos.



7 **VALORACIÓN: Divertido y terriblemente adictivo, gustará a los fans de la música clásica.**

Acción en 1ª persona

Los recomendados

1. XIII
Un shooter diferente, original y de calidad.

2. MOH Rising Sun
El shooter más realista.

3. Wolfenstein
Un clásico del género con mucha acción.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em ups subjetivos. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves.

007 Agente en fuego cruzado
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +13 años



La primera incursión de Bond en PS2 nos dejó un variado juego a la altura de la segunda parte, aunque algo corto. Eso sí, ambientado de miedo.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te apetece un juego de acción, con mezcla de disparo y aventura.**

007: Nightfire
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Battle Engine Aquila
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años




Ponte a los mandos de una nave capaz de atacar por tierra y aire, y demuestra tu habilidad en multitudinarios combates cargados de acción.

6 **VALORACIÓN: Pese a sus defectos gráficos, divertirá a los fans de los juegos de naves**

2. Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 42,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, en el frente del Pacífico, este shooter te hace sentir como si realmente fueras un soldado. Lástima que sea corto.

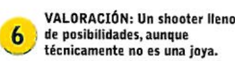
9 **VALORACIÓN: Acción intensa y emoción en un shooter con modos Online.** Análisis en pág 154.



Die Hard Vendetta
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



John McLane, el protagonista de "La Jungla de Cristal" vuelve a las andadas en este juego, en que nuestro objetivo es acabar con delincuentes en L.A.



6 **VALORACIÓN: Un shooter lleno de posibilidades, aunque técnicamente no es una joya.**

Ghost Recon
Ubi Soft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Mezcla justa de acción y estrategia que cuenta con un desarrollo variado y un control asequible, con muchas opciones y un entorno gráfico correcto.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con tintes estratégicos y eres paciente, te enganchará.**

Mace Griffin: Bounty Hunter
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un shooter subjetivo con una magnífica ambientación futurista, en el que además hay fases a los mandos de naves espaciales.



8 **VALORACIÓN: Una buena opción si buscas algo diferente en el género. Muy divertido.**

3. Return to Castle Wolfenstein
EA Games | 42,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial, que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, IA y diseño de escenarios.** Análisis en pág 160.



Medal of Honor: Frontline
EA Games | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente, que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooter de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final.** Análisis en pág 162.

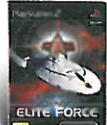
Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años




Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura, sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

Star Trek Voyager: Elite Force
Codemasters | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +13



Un shooter ambientado en el universo Star Trek que presenta un variado desarrollo con mezcla de acción, sigilo e infiltración. Lástima de gráficos...

6 **VALORACIÓN: Los fans de la serie son los que disfrutarán de este técnicamente pobre shooter.**

Terminator 3: Rise of Machines
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



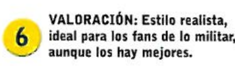

Un juego que nos mete en la piel del Terminator para proteger a John Connor, el futuro líder de la resistencia, armados con un poderoso arsenal.

7 **VALORACIÓN: Lo mejor es que nos permite usar todas las habilidades de un cyborg.**

The Sum of All Fears
Ubi soft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un shooter de atractiva ambientación militar que aprovecha la licencia de la película. Lástima que técnicamente sea flojo y con un desarrollo algo simple.

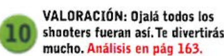


6 **VALORACIÓN: Estilo realista, ideal para los fans de lo militar, aunque los hay mejores.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.



10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás mucho.** Análisis en pág 163.

Turok Evolution
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



La idea de un cazador de dinosaurios es buena, pero las lagunas técnicas y la simpleza de su desarrollo acaban con toda la gracia del juego.

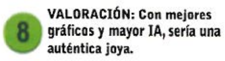


5 **VALORACIÓN: Tiene una buena ambientación, pero sus fallos son demasiado serios.**

Warhammer 40.000 Fire Warrior
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Ambientado en el universo Warhammer, este shooter ofrece duraderos modos de juego y mucha acción, aunque los enemigos son un pelín "tontos".



8 **VALORACIÓN: Con mejores gráficos y mayor IA, sería una auténtica joya.**

1. XIII
Ubi Soft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende tanto por su estética como por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de algo nuevo en este manido género.** Análisis en pág 158.

Sonido

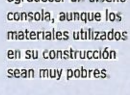
Inspire 5.1 GD580
Creative | 199,99 €

Este equipo, de potencia media, ofrece un sonido nítido en todas las frecuencias. Además tiene un diseño sobresaliente, cuenta con todas las conexiones imaginables (óptico digital incluida) y ofrece un precio es muy ajustado.



Sound Station 4.1
Logic 3 | 89,95 €

Aunque incluye cuatro altavoces para conseguir una sensación de sonido envolvente, este equipo es bastante caro para lo que ofrece. Es de agradecer un diseño que recuerda la línea de la consola, aunque los materiales utilizados en su construcción sean muy pobres.





Sound Station 5.1
Logic 3 | 199,95 €

Se trata de un sistema compatible con todos los formatos del mercado (excepto DTS) que además tiene un diseño vanguardista y un completísimo mando a distancia. Los materiales utilizados no son de lo mejor, pero ofrecen un buen resultado y su precio es muy ajustado.



Inspire 2.1 G380
Creative | 49,95 €

Está construido con materiales de la mejor calidad, y eso se nota también en el sonido que ofrece, sobresaliente. Sólo es un 2.1, pero si no queréis gastaros demasiado dinero en unos altavoces, seguro que éstos os dejan plenamente satisfechos. Una buena compra.



Sound Station 3
Logic 3 | 49,95 €

Si bien es cierto que su diseño está realmente trabajado, ni los materiales usados en la construcción, ni la calidad de sonido que ofrece son gran cosa. Por el mismo precio se pueden encontrar otros equipos 2.1 mucho mejores. Una lástima que no esté más cuidado.



Los mejores juegos

En Play2Manía nos hemos puesto manos a la obra para elaboraros unas completas listas de éxitos, en las que encontraréis los juegos preferidos de cada uno de nosotros, así como un repaso a las más curiosas categorías. Esperamos que así os sea más fácil elegir...

→ Los favoritos de Play2Manía



1 **Prince of Persia** Aventura | 62,95€

2 **Metal Gear 2** Aventura | 29,95€

3 **GTA Vice City** Aventura | 59,95€

4 **Pro Evo. Soccer 3** Deportivo | 59,95€

5 **Jak II** Aventura | 54,95€

6 **Soul Calibur II** Lucha | 64,95€

7 **Silent Hill 3** Terror | 59,95€

8 **Gran Turismo 3** Velocidad | 29,95€

9 **El Retorno del Rey** Acción | 59,95€

10 **True Crime** Aventura | 59,95€

Sonia Herranz

1 Jak II El Renegado
2 Prince of Persia
3 True Crime
4 NBA Live 2004
5 Gran Turismo 3
6 Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad
7 World Rally Championship 3
8 Splinter Cell
9 Silent Hill 3
10 El Retorno del Rey

Alberto Lloret

1 GTA Vice City
2 Final Fantasy X
3 Gran Turismo 3 A-Spec
4 Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
5 Tony Hawk's Underground
6 Jak II El Renegado
7 Silent Hill 3
8 TimeSplitters 2
9 SOCOM (Online)
10 True Crime

Daniel Acal

1 Pro Evolution Soccer 3
2 Soul Calibur II
3 Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
4 GTA Vice City
5 Prince of Persia
6 Silent Hill 3
7 Ghosthunter
8 El Retorno del Rey
9 Jak II: El Renegado
10 Colin McRae Rally 04

David Fraile

1 Soul Calibur II
2 El Retorno del Rey
3 Pro Evolution Soccer 3
4 Prince of Persia
5 Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
6 Silent Hill 3
7 Ghosthunter
8 GTA Vice City
9 Eye Toy Play
10 Medal of Honor Frontline

→ Los juegos con las mejores chicas

1 **Tomb Raider. El Ángel de la oscuridad** Aventura | Eidos

2 **Tekken 4** Lucha | Namco

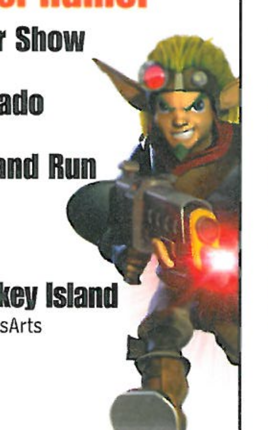
3 **Outlaw Volleyball** Deportivo | TDK

4 **Britney´s Dance Beat** Musical | THQ

5 **V.I.P.** Aventura | Ubisoft



→ Los juegos con más sentido del humor



1 **Gregory Horror Show** Aventura | Capcom

2 **Jak II El Renegado** Aventura | Sony

3 **Simpsons Hit and Run** Aventura | Vivendi

4 **Worms 3D** Puzzle | Sega

5 **La fuga de Monkey Island** Aventura Gráfica | LucasArts

→ Los juegos más peliculeros

1 **El Retorno del Rey** Acción | Electronic Arts

2 **007 Nightfire** Shooter | Electronic Arts

3 **Enter the Matrix** Aventura | Infogrames

4 **Harry Potter y la piedra filosofal** Aventura | EA

5 **Star Wars Las Guerras Clon** Shooter | LucasArts

→ Los mejores Platinum

1 Final Fantasy X
Juego de rol | 29,95€



2 Gran Turismo 3
Velocidad | 29,95€

3 MOH Frontline
Shooter | 29,95€



4 Metal Gear 2
Aventura | 29,95€



5 Pro Evo. Soccer 2
Fútbol | 29,95€



6 GTA III
Aventura | 29,95€



7 The Getaway
Aventura | 29,95€



8 Kingdom Hearts
Juego de rol | 29,95€



9 Las Dos Torres
Acción | 29,95€



10 Jak & Daxter
Plataformas | 29,95€



→ Los más esperados para el 2004

1 Metal Gear Solid 3
Aventura | Konami



El mejor espía de las consolas protagoniza una flipante aventura de supervivencia e infiltración.

2 Final Fantasy XII
Rol | Square-Enix



El juego de rol más aclamado de todos los tiempos regresa a PS2 con nuevos protagonistas y un desarrollo aún más sorprendente.

3 R. Evil Outbreak
Aventura | Capcom



En esta aventura de terror podrán participar hasta ocho jugadores a través de internet.

4 GTA IV
Aventura | Rockstar



La aventura más descarada de Rockstar, con una nueva ciudad a nuestra disposición para hacer todo tipo de atrocidades.

5 Gran Turismo 4
Velocidad | Sony



El simulador más prestigioso regresa con nuevos coches y un alucinante modo online.

6 Kingdom Hearts 2
Juego de rol | Square



Un RPG de acción protagonizado por los personajes más conocidos de la factoría Disney

7 Final Fantasy X-2
Juego de rol | Square



La secuela de uno de los mejores RPG de PS2, con las aventuras de Yuna y todos los demás

8 Driver 3
Aventura | Atari



Una aventura que nos sorprenderá con mucha libertad de acción en tres ciudades reales.

9 Splinter Cell 2
Aventura | Ubisoft



Esta aventura de infiltración destacará por sus divertidos modos online para varios jugadores.

10 Silent Hill 4
Terror | Konami



Konami ya se ha ganado el prestigio con las anteriores entregas de esta saga, cuyo mayor atractivo está en su ambientación enfermiza.

Para los más peques

1. **Buscando a Nemo** — Aventura | 44,95€
2. **Eye Toy Play** — Varios | 54,95€
3. **La gran aventura de Piglet** — Plataformas | 59,95€
4. **Dog's Life** — Aventura | 49,00€
5. **Pato Bill** — Plataformas | 49,95€
6. **El Laboratorio de Dexter** — Plataformas | 49,95€
7. **Rugrats Rescate Real** — Aventura | 51,95€
8. **Castleween** — Aventura | 59,95€
9. **Pop Star Academy** — Musical | 59,95€
10. **Bomberman Kart** — Velocidad | 19,95€

Para los más adultos

1. **Manhunt** — Aventura | 54,95€
2. **GTA Vice City** — Aventura | 65,95€
3. **GTA III** — Aventura | 29,95€
4. **The Getaway** — Aventura | 29,95€
5. **True Crime** — Aventura | 59,95€
6. **Silent Hill 3** — Terror | 59,95€
7. **Mortal Kombat V** — Lucha | 29,95€
8. **The Mark of Kri** — Acciónv59,95€
9. **Metal Gear Solid 2** — Aventura | 29,95€
10. **Hitman 2** — Aventura | 29,95€

Los mejores juegos online

1. **SOCOM US Navy Seals** — Acción | 54,95€
2. **XIII** — Shooter | 65,95€
3. **FIFA 2004** — Deportivo | 64,95€
4. **Tony Hawk Underground** — Deportivo | 59,95€
5. **M. of Honor Rising Sun** — Shooter | 64,95€
6. **Warhammer Fire Warrior** — Shooter | 59,95€
7. **Need for Speed Underground** — Velocidad | 64,95€
8. **Hardware Online Arenas** — Shooter | 49,95€
9. **Destruction Derby Arenas** — Velocidad | 49,95€
10. **Twisted Metal Black** — Shooter | 49,95€

Para jugar en compañía

1. **El Retorno del Rey** — Acción | 65,95€
2. **Eye Toy Play** — Varios | 54,95€
3. **Pro Evolution Soccer 3** — Deportivo | 59,95€
4. **SOCOM US Navy Seals** — Acción | 59,95€
5. **TimeSplitters 2** — Shooter | 29,95€
6. **M. of Honor Rising Sun** — Shooter | 64,95€
7. **NBA Street Vol 2** — Deportivo | 51,95€
8. **Kuri Kuri Mix** — Puzzle | 29,95€
9. **Soul Calibur II** — Lucha | 64,95€
10. **Crash Nitro Kart** — Velocidad | 49,95€

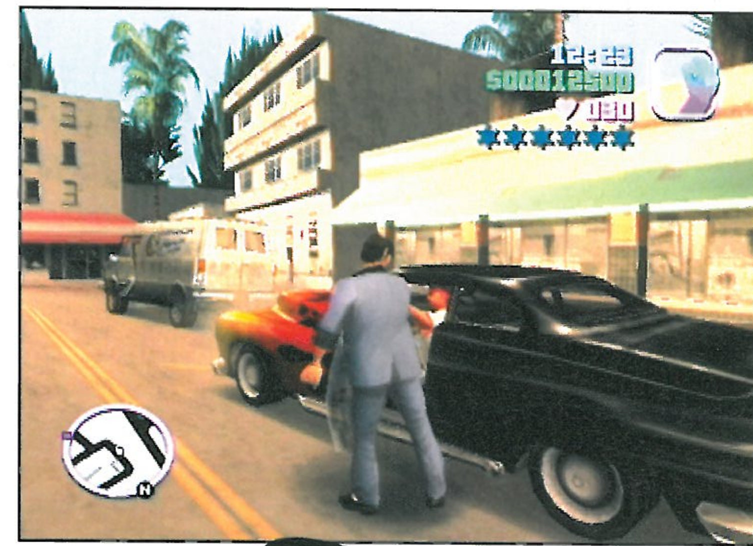
18+ Compañía **Rockstar** | Precio **64,95 € (10.730 ptas.)**

GTA Vice City

Delinque bien, y no mires con quién...

Si eres de los muchos que cayeron rendidos a los pies de *GTAIII*, te encantará saber que esta secuela es igual de alucinante y divertida, aunque todavía más explosiva...







Una nueva ciudad, más de 100 vehículos y cerca de 100 misiones son las principales señas de identidad de *Vice City*.



Cuando cometamos algún delito, la policía empleará todos los medios a su alcance para darnos caza.

Corrupción en Miami... ¿o en PS2?

Tommy Vercetti, el protagonista, afronta algunas misiones en compañía de Lance, un personaje de color que le da fuego de cobertura... y algún que otro quebradero de cabeza. Este detalle, junto con la ambientación playera años 80, no hacen si no recalcar aún más la clara influencia de la serie Miami Vice (Corrupción en Miami) en el juego.



El ambiente playero, con palmeras, gente en bikini y mucho sol, es una de las señas de identidad de *VC*.



La pareja de policías Crocket y Tubbs de la serie Miami Vice tienen su reflejo en los dos protagonistas de *VC*.

Gracias a su alucinante jugabilidad, la saga *GTA* se ha metido a todo el mundo en el bolsillo. Y es que convertirse en mafioso a sueldo con la misión de cumplir cualquier trabajo que a nuestro jefe se le antoje, no puede ser más divertido. Y si la primera entrega en PS2, *GTAIII*, ya era buena, esperad a probar esta secuela, cargada de mejoras y novedades.

EL PRINCIPAL CAMBIO, es que *Vice City* se ambienta en los atractivos años 80. Así, absolutamente todo, desde los coches al aspecto de los personajes o la música, está adecuado a esta época, en la que el narcotráfico afloraba y series como Miami Vice, marcaban estilo. Gracias a este caldo de cultivo, y una ciudad ficticia con no pocos pareci-

Las misiones a las que nos enfrentamos son de lo más variado: proteger un intercambio, competir contra una banda de moteros, rescatar a un compañero...



Tanto por el contenido como por el vocabulario, la violencia y el gore, *GTA Vice City* es un juego recomendado únicamente para mayores de 18 años.



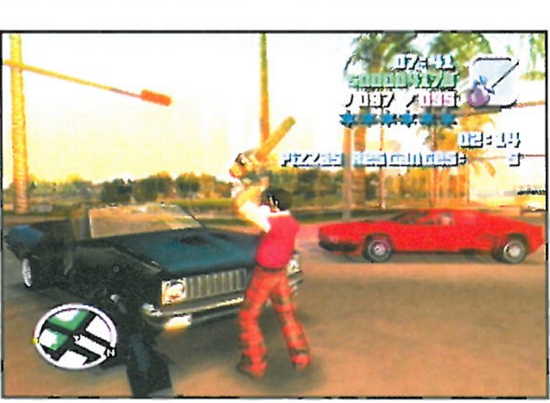


dos a Miami, *Vice City* crea un entorno más veraniego, cálido, sólido y creíble que el de *GTAIII*, en el que numerosos personajes propios de la época (moteros, nuevos ricos, extravagantes músicos...) nos encargarán los más enrevesados "trabajitos", que son la verdadera gracia del juego. Y es que las misiones resultan en su conjunto más variadas y diferentes entre sí, y además explotan a las mil maravillas todas las novedades jugables. No faltan las persecuciones en moto, los "asaltos" a una mansión desde helicóptero, los destrozos en el interior de un centro comercial... En fin, mil y una "lindezas" reservadas a los mayores de 18 años, porque otra cosa no, pero es bastante "subidito" de tono. Si eres mayor de edad, ten por seguro que vas a disfrutar aún más que con *GTAIII*.

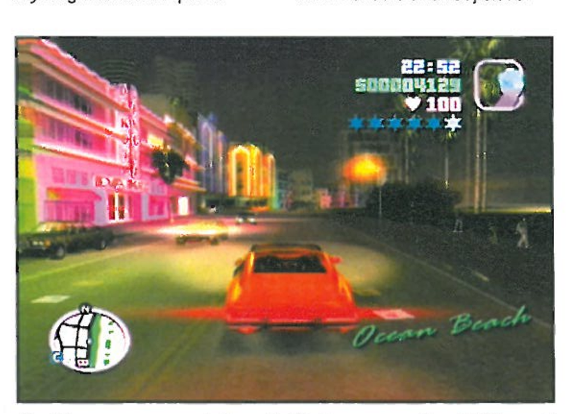
Conviértete en un matón a sueldo y elige qué trabajitos quieres cumplir. Para sobrevivir en Vice City todo vale.

LO MEJOR ES QUE LAS NOVEDADES no acaban aquí. Aparte de poder conducir vehículos por aire, agua y tierra, escuchar cerca de 9 horas de música real de los 80, utilizar más de 30 armas o disfrutar de unas increíbles secuencias de vídeo, también es posible realizar acciones completamente nuevas, por ejemplo, comprar heladerías o clubes de striptease e incluso pisos francos para salvar la partida y esconder armas. Y aún hay más: la Inteligencia Artificial de los enemigos y de los peatones ha mejorado, los gráficos son bastante más nítidos y con nuevos detalles...

Por mucho que os digamos, lo cierto es que no hay nada como ponerse delante del juego y empezar a disfrutarlo: sólo así os daréis cuenta de la inmensa magnitud y de la inimitable sensación de libertad que es capaz de ofrecer *Vice City*. Algunos dirán que es muy parecido a *GTAIII*, otros que no aporta nada nuevo, pero hasta que no os montéis en una moto, os cambiéis de ropa o escuchéis el "Billie Jean" de Michael Jackson, no habréis descubierto ni una mínima parte de la esencia del juego. Para nosotros, desde luego, es un juego auténticamente imprescindible, tanto si conoces las virtudes de *GTAIII* como si no. Es uno de los mejores juegos que se pueden disfrutar en esta consola... si sois adultos, claro.



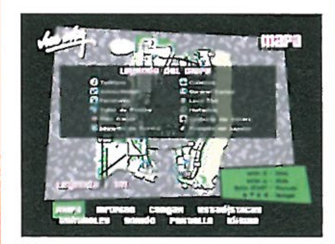
Las cotas de interactividad se han disparado: ahora podemos romper zonas de los escenarios, destrozar la chapa de los coches, pinchar sus ruedas...



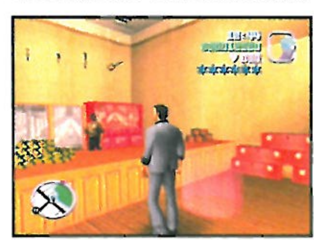
Vice City no supone un verdadero salto técnico con respecto a *GTAIII*, pero sí introduce un montón de novedades, como reflejos, mejores efectos de luz...

Una ciudad a tus pies

Otro de los grandes cambios de *Vice City* respecto a *GTAIII*, es que ahora progresamos en la escala del crimen, es decir, pasamos de simple matón a ser alguien importante, que puede comprar negocios, garajes y pisos francos. Eso sí, también podemos desempeñar trabajos tradicionales, como repartidor de pizzas...



Ahora disponemos de un detallado mapa.



También podemos acceder a tiendas...



...¡e incluso "hacernos" con mansiones!



Tampoco faltan los trabajos "normales".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.888 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 9

↑ Pocos juegos ofrecen tanto (música, gráficos, duración y diversión) con un nivel tan alto.

↓ Gráficamente no supone un salto importante. Que no tengas 18 años para poder jugarlo.

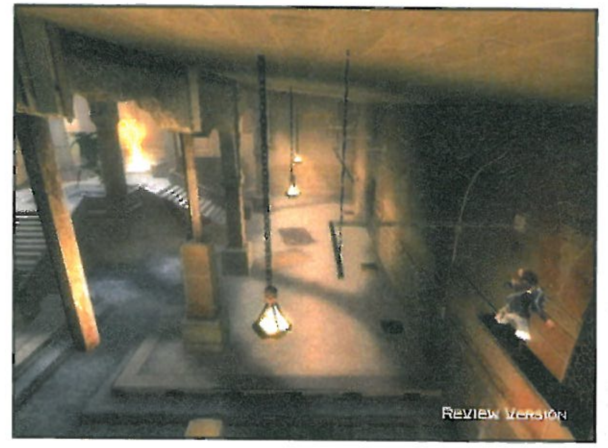
***Vice City* es como *GTAIII*, pero a lo bestia. Un juego largo, divertido y siempre sorprendente. Muy pocos podrán resistirse a su encanto.** **10**

12+ Compañía **Ubi Soft** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)**

Prince Of Persia: Las Arenas del Tiempo

El príncipe de las aventuras, la acción y los saltos

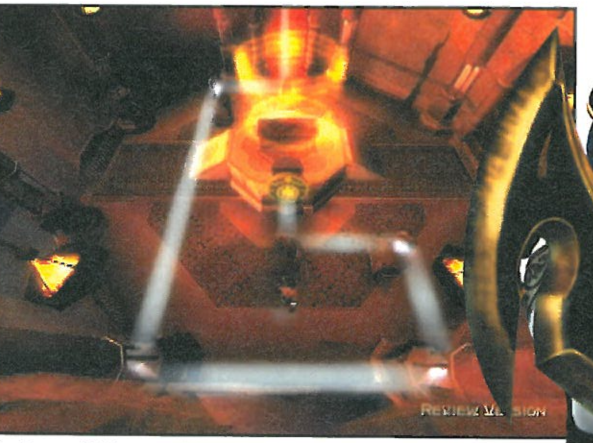
Cuenta la leyenda que en el lejano Oriente existió un príncipe que protagonizó una de las mejores aventuras de PS2... pero mejor que no te lo cuenten: descúbrelo en *Las Arenas del Tiempo*.



Cada sala del palacio es un nuevo reto a nuestra inteligencia y a nuestra habilidad, que debemos resolver usando todas y cada una de las posibilidades del príncipe.



Farah es la joven que nos acompaña durante toda la aventura, y de vez en cuando nos ayuda con su arco. Preferimos no "destripar" nada más sobre ella...



Las Arenas del Tiempo también nos desafía con algún que otro puzzle, que suelen ser muy originales y juegan, como en este caso, con la luz.

Los que llevamos mucho tiempo jugando, recordamos con especial cariño el primer *Prince Of Persia*, una aventura que, por calidad técnica y sistema de juego, se adelantó a su tiempo. Ahora, 15 años después, su nombre resurge con más fuerza que nunca, y llega en exclusiva a PS2 con el potencial necesario para marcar un nuevo hito en el género de las aventuras... ¿pero tiene todo lo necesario? Vamos a verlo. *Las Arenas del Tiempo* nos cuenta la historia de un joven príncipe que libera en el palacio de su progenitor el maléfico poder encerrado en un reloj. Este poder se manifiesta en la forma de las Arenas del Tiempo, que tienen el don de someter a los seres vivos y destruir todo lo que se ponga a su alcance.

EN COMPAÑÍA DEL PRÍNCIPE tendremos que recorrer el castillo y sus dependencias en busca de una solución que parece estar en manos del retorcido Visir. Suena fácil, pero el palacio es en realidad una trampa gigante, en la que abundan los suelos que se desmoronan a nuestro paso, los mecanismos que activan pinchos y sierras... y eso sin contar los cientos de enemigos a los que tendremos que derrotar con nuestra espada. Por fortuna, el príncipe está en buena forma y puede



Las Arenas del Tiempo nos invita a recorrer un enorme palacio plagado de trampas y enemigos, a los que derrotaremos en unos apasionantes duelos.

Gracias a la Daga del Tiempo, podemos absorber a nuestros enemigos y utilizarlos para realizar ataques especiales o retroceder en el tiempo.





realizar un gran abanico de acciones, que sin duda son uno de los principales atractivos del juego. Además, contamos con la ayuda de la Daga del Tiempo, una reliquia con el don de absorber el poder de las Arenas y que, además, nos permite retroceder en el tiempo, algo muy útil si las "diñamos" al caer de un salto o en una pelea. Pero, claro está, todas estas posibilidades no serían nada del otro mundo si no fuera por el ritmo y la cadencia con la que se suceden en *Las Arenas del Tiempo.*

DURANTE LAS DIEZ HORAS DE JUEGO que encierra no hay lugar para el descanso: los combates se entremezclan deliciosamente con los saltos, los puzzles y los momentos de habilidad pura y dura, pero siempre con un ritmo excitante, que enganchan de principio a fin, y que nos invitan a combinar continuamente, y sin lugar a errores, las habilidades del príncipe para superar los nuevos obstáculos. Y si su planteamiento resulta alucinante, sus gráficos no son menos: la recreación del palacio, el agua, las animaciones, el movimiento de los velos... no hay ni un solo detalle que haya quedado al azar. Eso sí, como todos los juegos tiene cosas mejorables, la duración o las cámaras por ejemplo, pero como aventura, en el más estricto sentido de la palabra, no hay quien le tosa. Si tienes oportunidad no dejes de probarlo, porque te cautivará...

Trepidante, preciosista, adictivo... PoP es una obra de arte hecha juego, que atrapa de principio a fin.

Príncipe, acróbata y guerrero

Pese a su sangre azul, en más de una ocasión os parecerá que el príncipe es el hijo secreto de la gran acróbata "Pinito de Oro". A lo largo del juego, demostrará que domina como nadie el equilibrio, los saltos y, principalmente, los nervios, ya que tendrá que superar situaciones en las que el más mínimo fallo supone la muerte. Esta habilidad se nota incluso en las peleas, donde puede realizar saltos y combos espectaculares.



Saltos, volteretas... el príncipe puede realizar acrobacias incluso en combate.



Como los equilibristas, tendremos que controlar nuestro peso para no caer...



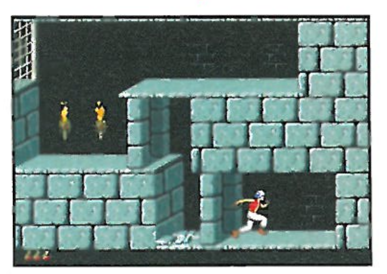
... y demostrar nuestra agilidad para correr por paredes y evitar trampas.

Un palacio para vivir, soñar y, sobre todo, sufrir...

Como si de un personaje más se tratara, el palacio donde se desarrolla *PoP* tiene un papel estelar a lo largo de la aventura. Entre sus enormes muros descubrirás un sinfín de habitaciones y parajes de belleza sin igual, que aparte de albergar todo tipo de secretos, encierran todas las trampas, puzzles y peligros que se te ocurran. Lo mejor de todo es que el acabado de todas estas estancias es sublime, y presenta miles de detalles a cual más atractivo, como cortinas ondeando al viento.



Gráficamente el palacio es un espectáculo digno de verse, con miles de detalles impresionantes.



El castillo también esconde dos juegos extra, los dos primeros *POP* en su versión Super Nintendo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Prácticamente todo: gráficos, control, banda sonora, ritmo que engancha y "pica"...

↓ Sin duda, las cámaras y la duración, ya que completada la aventura... ¡a coger polvo!

Una de las aventuras más bellas y apasionantes de PS2 que, mientras dura, divierte como pocos juegos. ¡Ojalá durara 100 horas más!



12+ Compañía **Eidos** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Las "viejas aventureras" nunca mueren



La señorita Lara Croft llega a PlayStation 2 mostrando todo su potencial y carisma. Eso sí, ahora la vamos a ver explorando unos entornos muy distintos, como esta discoteca. Pero tranquilos, que no faltarán las ruinas ni las clásicas "tumbas"...



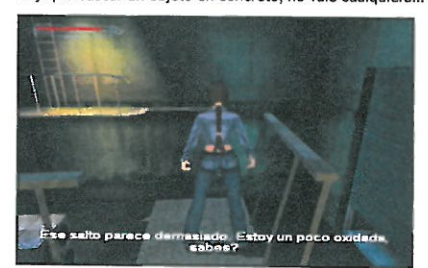
Como en toda la serie, no faltarán los "difíciles" momentos de plataformas. Habrá que calcular los saltos con cuidado.



Tampoco falta la acción, en la que Lara cambia sus pistolas por un arsenal con nuevas armas.

Lara mejora... con la práctica

Otra de las novedades es el sistema de evolución de habilidades. Un ejemplo: si hay que mover algún objeto para avanzar y no somos lo bastante fuertes, habrá que buscar otro objeto que al moverlo nos dé esa fuerza. Lo malo es que hay que buscar un objeto en concreto, no vale cualquiera...



Este salto es demasiado para nosotros... Habrá que "entrenar" en otro lugar y volver más tarde.



Si no podemos mover algo y es necesario hay que buscar un objeto que nos haga ganar en fuerza.

Se ha hecho de rogar, pero ya está aquí. Lara Croft se estrena en PS2 con una aventura muy a su medida: variada, divertida y... algo difícil. ¿Os vais a perder este esperado regreso?

Tras más de dos años de "ausencia" y después de no pocos retrasos, por fin llegó a PS2 la última aventura de Lara Croft, la aventurera más famosa de los videojuegos. Y la espera mereció la pena. ¿Que por qué? Pues sencillamente, porque Lara ha "madurado". En *El Ángel de la Oscuridad* encontramos todo lo bueno de los anteriores *Tomb Raider* (exploración, plataformas, acción, puzzles...) y, además, nuevos y atractivos conceptos (un desarrollo más abierto, nuevos movimientos, el argumento...). Todo ello nos deja un aventura más sólida, compleja y emocionante. Así pues, preparaos para acompañar a Lara en su aventura más excitante.

TODO COMIENZA CUANDO LARA acude a ver a su mentor, Von Croy, que está en París siguiendo la pista a unas misteriosas pinturas. Durante la cita, Von Croy es asesinado y Lara se convierte en sospechosa. Y ahí es donde entramos nosotros.

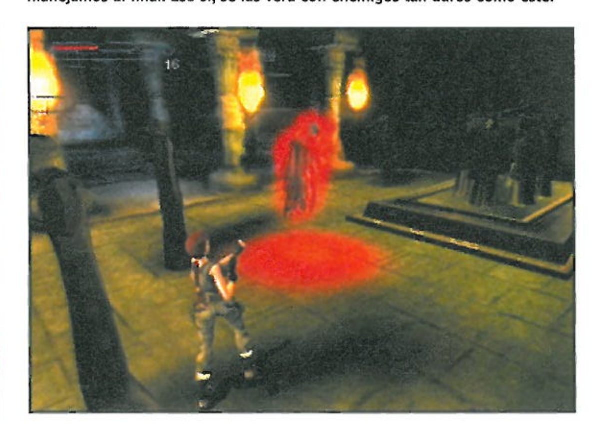
Como veis, a diferencia de otros *Tomb Raider*, en *El Ángel de la Oscuridad* hay un argumento con peso real en el juego, hasta tal punto que podremos influir en él. Y es que por primera vez, vamos a poder tomar decisiones, y en función de lo que digamos la aventura variará ligeramente. Y hablando del desarrollo ¿cuáles son las diferencias con respecto a los otros *TR*? Pues todas y a la vez ninguna. Nos explicamos. En *El Ángel de la Oscuridad* vamos a encontrar todo lo bueno de los juegos anteriores. Hay saltos de todos los colores: fáciles, difíciles y... todavía más difíci-

Este *Tomb Raider* sigue siendo una aventura en la que hay que combinar habilidad, inteligencia e investigación para desentrañar la compleja trama.



El nuevo personaje, Kurtis Trent, aparece en toda la aventura pero sólo lo manejamos al final. Eso sí, se las verá con enemigos tan duros como éste.





les. Tampoco faltan los puzzles de todo tipo, ni por supuesto la acción. Y, cómo no, tenemos a Lara, con todo su carisma y sus habilidades: trepar, reptar, bucear...

Pues este atractivo desarrollo se va a ver potenciado por nuevas posibilidades. La más llamativa es el llamado "modo Sigilo". Lo activamos pulsando R2, y con él Lara puede asomarse por las esquinas y acabar con sus enemigos por la espalda.

El "precio" que pagamos por tal cantidad de acciones es un control algo complicado. Se usan todos los botones y, para que os hagáis una idea de la complejidad, hay 3 tipos de salto. Pero tranquilos, porque pronto nos acostumbramos a él.

EL RESULTADO DE MEZCLAR LO BUENO

de los anteriores *TR* con todas las novedades es un desarrollo apasionante y muy variado. Además, en algunos momentos podemos elegir entre varios caminos para llegar al mismo punto, con lo

El último Tomb Raider lo tiene todo para encandilar a los "aventureros": plataformas, acción, puzzles...

que la aventura también gana algo en libertad de acción. Y por si fuera poco, tenemos un segundo personaje, Kurtis, al que manejamos al final del juego.

Pero no creáis que las innovaciones terminan aquí. Este nuevo *TR* luce una ambientación de lo más tétrica, reforzada por un sólido apartado gráfico en el que destacan el modelo de Lara y el diseño de los escenarios. Sin embargo, si entramos en el detalle vemos que el fuego o el diseño y animaciones de los enemigos "petardean" un poco.

En fin,que nuestra querida Lara regresa a las pantallas a lo grande, con una aventura larga y difícil, pero, como siempre, muy divertida.

La nueva Lara

En dos años y medio de "ausencia", Lara ha aprendido nuevas cosas. Ahora puede "repartir estopa" con puños y patadas, andar sigilosamente, acabar con los malos por la espalda o usar nuevas armas, como aturdidores. Todo ello, junto a la nueva y oscura trama, nos deja una Lara con más encanto que nunca, aunque las novedades podrían haberse aprovechado mejor.



Si queremos ahorrar munición ahora se puede combatir cuerpo a cuerpo.



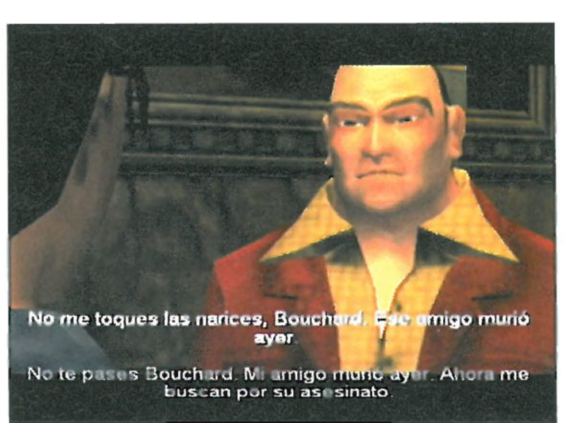
Podemos "infiltrarnos", aunque en el juego no es necesario en absoluto.



Lo que sí resulta útil en ciertos momentos es acabar con los malos por la espalda.



En la nueva trama hay personajes como mendigos o prostitutas. Sorprende, ¿no?



Habrá momentos en los deberemos tomar decisiones, que afectan al desarrollo.



Por supuesto, no faltan tampoco los puzzles, que son de dificultad creciente.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (352 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Es *Tomb Raider* en estado puro: acción, saltos y puzzles, con un divertido y vibrante ritmo.

↓ Esperábamos más de las nuevas habilidades, al igual que de algunos detalles gráficos.

Una aventura larga, difícil y muy divertida que ningún fan del género, ni de Lara Croft, debería perderse, pese a que tiene cosas mejorables.



16+ Compañía **Ubi Soft** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Splinter Cell

El nuevo mito del espionaje en PS2

Si después de disfrutar con la saga *Metal Gear* te has quedado con las ganas de jugar otra aventura de espionaje como mínimo igual de buena, estás de suerte: *Splinter Cell* es justo lo que buscabas.



Pillar a los enemigos por la espalda, con poca luz y totalmente distraídos es la forma ideal de dejarles K.O sin hacer ruido.

Debemos tener cuidado con todos los detalles: retirar los cuerpos enemigos, evitar que nuestra sombra nos delate...

Las armas están en segundo plano: apenas disponemos de algún que otro golpe para dejar inconscientes a los enemigos, dos armas de fuego y algunas granadas.

Hace casi tres años, Konami puso a la venta *Metal Gear Solid 2*, título que se consagró como la mejor aventura de PS2, y del que unos meses después apareció una reedición. Después se unió a la fiesta *Splinter Cell*, una aventura de corte similar, pero que ofrece un concepto de infiltración un poco más realista.

EL AGENTE SAM FISHER es el protagonista de *Splinter Cell*, un tipo duro entrenado para realizar trabajos de espionaje para el gobierno americano. Su nueva misión consiste en encontrar a dos agentes desaparecidos en territorio ruso... pero pronto se verá envuelto en una compleja trama, propia del escritor Tom Clancy, en la que entran en juego terroristas, gobiernos que los apoyan y conflictos armados entre países. En este entorno hostil, nuestro cometido será colarnos en edificios repletos de medidas de seguridad, como una comisaría de policía o un ministerio, para robar documentos, grabar conversaciones y, por regla general, conseguir información que demuestre las sospechas de nuestros superiores acerca de una trama terrorista. Afortunadamente, para acometer todas estas tareas disponemos de un amplio catálogo de acciones y gadgets, como cámaras que podemos pasar por

En *Splinter Cell* disparar es el último recurso, al que debemos acudir sólo cuando seamos detectados o no podamos evitar a un enemigo.



Para evitar ser descubiertos disponemos de un montón de movimientos tácticos, como suspendernos con las piernas en pasillos estrechos.





debajo de las puertas o gafas de visión nocturna, que potencian el enfoque realista de la infiltración.

EL SIGILO TIENE TAL IMPORTANCIA que incluso existen un montón de contadores a tal efecto: unos nos limitan a ser detectados un número de veces por misión, otros muestran el grado de "visibilidad" que tenemos a los ojos de los enemigos... Y eso por no hablar de la escasez de munición y objetos para recuperar la vida, o de las nefastas consecuencias de participar en un tiroteo a "pecho descubierto". Todo, absolutamente todo, está orquestado para que avancemos despacio, con mucha, cautela y explotando al máximo el concepto sigilo. Es una idea que resulta tremendamente atractiva y desafiante desde la primera partida.

Por todo esto, como experiencia de juego, *Splinter Cell* supone una bocanada de aire fresco para todos los que hemos disfrutado hasta la saciedad con *MGS2*, ya que hace especial hincapié en aspectos, como la propia infiltración o la escasez de armas y munición, que tenían un "menor" peso en la

En la línea de MGS2, Splinter Cell nos ofrece una cara de la infiltración más compleja, realista y desafiante.

obra maestra de Konami. Por eso, desde el punto de vista de la novedad, *Splinter Cell* es una aventura que no debéis dejar pasar si ya conocéis las excelencias de *MGS2*. Además, técnicamente tiene detalles sobresalientes, como los efectos de luces y sombras, o el acabado de algunos escenarios, aunque por desgracia no todo el juego mantiene el mismo nivel y también encontramos escenarios que destacan por su sobriedad y escasez de elementos interactivos.

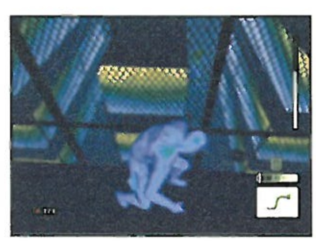
Pese a estos defectillos, *Splinter Cell* es un juego que cualquier seguidor de las aventuras, y muy especialmente del espionaje o la infiltración, debería tener. Su enfoque realista, su retadora dificultad y sus muchas posibilidades hacen de él uno de los juegos más importantes del catálogo de PS2. Y más si ya has jugado a *Metal Gear Solid 2*.

Los medios de un buen espía

Como todo buen espía, Sam dispone de una buena ristra de "cacharros" con la que hacer más fácil su trabajo. Sólo usándolos sabiamente podrá avanzar sin problemas.


Las microcámaras son útiles para observar los movimientos enemigos.


Si una puerta se resiste, tiramos de unas modernas ganzúas... en plan puzzle.


¿Y qué os parecen unas gafas de visión térmica y nocturna de alta tecnología?


Incluso podemos hacer "rappel" para descolgarnos por las fachadas.

Lo importante es infiltrarse... ¡y hacerlo bien!

Desde el mismísimo comienzo del juego, una cosa queda muy clara: aprender a infiltrarse y hacerlo bien es la clave del juego. Aquí de nada sirve que nos vean y echar a correr, ya que en poco tiempo nos acorralarán y de cuatro disparos acabarán con nosotros. Es más inteligente avanzar a hurtadillas, cotillear por las esquinas antes de salir a un pasillo y pensar en todas las posibilidades antes de actuar. Sólo así conseguiremos llevar a buen puerto todas nuestras acciones.


El Dual Shock 2 nos permite regular la velocidad al andar, algo vital para no hacer ruido.


Disponemos de un puñado de acciones, como colgarnos de tuberías, para no ser descubiertos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellanos**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (493 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su enfoque de la infiltración, los efectos de luz, los gadgets, la dificultad, el doblaje...

↓ Como en todas las aventuras de este tipo, la duración. Ciertos escenarios son muy pobres.

Un juego imprescindible para fans del estilo *MGS2*, que hace gala de algunas ideas novedosas y muy atractivas dentro de la infiltración.



16+ Compañía **Activision** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

True Crime: Streets Of L.A.

Juega del lado de la ley... o ve pidiendo un abogado



Si estás saturado de ser siempre el "malo" de turno, *True Crime* te pone la placa y la pistola para que por fin reine el orden y la paz en Los Ángeles.

Ante la ausencia de un nuevo *GTA* estas Navidades, *True Crime* se ha destapado como su mejor "sustituto" y, sin duda, una de las mejores y más divertidas propuestas de la temporada. Su principal encanto reside en que combina como nadie lo mejor de *The Getaway* (una trama elaborada y unos impresionantes gráficos) con la libertad y variedad de la saga *GTA*, junto con un montón de novedades jugables marca de la casa... que merece la pena que desglosemos con calma.

Nosotros controlamos a Nick Kang, un conflictivo policía de Los Ángeles que, tras ser expulsado del cuerpo, ingresa en una unidad especial que investiga las mafias. Nuestro primer caso, que abarca toda la aventura, nos invita a rastrear la actividad de las triadas chinas, aunque pronto entraremos en una espiral de crímenes y delitos que salpicará incluso a la mafia rusa y al misterioso pasado del protagonista. No vamos a entrar en más detalles de la trama porque es uno de los puntos fuertes de *True Crime*, y es digna de las mejores novelas policíacas. El caso es que, como policías que somos, el argumento nos va "imponiendo" una serie de tareas, como seguir a un vehículo, infiltrarnos en las instalaciones de los mafiosos (como discotecas, saunas...) e incluso pelearnos con ellos, ya sea en combates cuerpo a cuerpo o utilizando armas.

TODOS ESTOS ESTILOS DE JUEGO HACEN que *TC* ofrezca el desarrollo más variado que se ha visto en el género y lo mejor de todo es que no flojea en ninguno de ellos, e incluso los mejora. La conducción, muy parecida a la de otros juegos, nos permite

La recreación de Los Ángeles es increíble: no faltan ni sus autopistas, ni sus calles, ni los barrios más importantes.



TC ofrece un preciso sistema de puntería, que distingue entre zonas vitales y zonas para reducir al enemigo.



Y tengan cuidado ahí fuera...

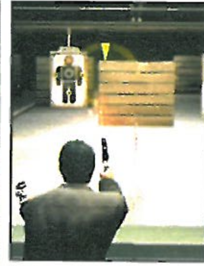
Los Ángeles es una ciudad muy peligrosa, en la que en cualquier momento puede aparecer un delincuente dispuesto a robar un coche, secuestrar a una mujer, montar una pelea o cualquier otra cosa. A nuestra decisión queda aceptar o ignorar estos casos, aunque como premio por hacerlo podremos acceder a salas de entrenamiento para mejorar.



Cachear a los sospechosos en busca de armas y drogas es normal... Nunca se sabe.



A veces basta con enseñar la placa para resolver las peleas y otros conflictos.



Nick puede mejorar sus habilidades, como conducir o pelear, si se entrena.



Si la situación se te va de las manos, saca la pistola, y dispara al aire: nunca falla.

Como en los juegos de mafiosos, podemos "coger" cualquier coche que veamos y recorrer las calles de L.A. para alcanzar nuestros objetivos.



True Crime ofrece, además, niveles de disparo, infiltración y peleas cuerpo a cuerpo, convirtiéndose en el exponente más variado de este subgénero.





realizar acciones especiales, como apuntar y disparar en marcha, por ejemplo a las ruedas de otros coches. Por su parte, los combates cuerpo a cuerpo nos permiten ejecutar varios tipos de ataque, golpes especiales, llaves y remates en el suelo, e interactuar con unos entornos repletos de objetos que podemos destruir a placer. Y eso por no hablar de los tiroteos, en los que no falta el tiempo bala, o la infiltración... Sin duda, un cóctel explosivo que engancha como sólo los grandes saben hacerlo. Pero la cosa no acaba aquí: aún hay más.

EN UN INTENTO POR HACERNOS sentir "policía por un día", en las calles de Los Ángeles nos esperan cientos de robos, asaltos y revueltas. En estos pequeños casos podremos actuar como un buen poli, es decir, reduciendo y apresando al delincuente, o dejarnos llevar por la ira (abatiéndole a tiros). Estas acciones incidirán en el desarrollo de la

La lucha y la acción tipo Max Payne se unen al concepto de juego de GTA, con un resultado excepcional.

aventura, pero no serán las únicas: si fallamos en un objetivo podemos intentarlo de nuevo o bien seguir la historia desde un punto alternativo, un detalle que rompe con la linealidad habitual del género. La guinda de este apetitoso pastel la pone el apartado técnico, otra de sus grandes bazas. La recreación de Los Ángeles es tan cuidada y grande como sobresaliente, las animaciones soberbias, la sensación de velocidad muy elevada... No hay detalle dejado al azar.

Por todo esto, *TC* es un título imprescindible para los amantes de la saga *GTA*, ya que aparte de ser más espectacular e igual de divertido, aporta al género ideas nuevas, algo de agradecer.



True Crime guarda muchos parecidos con *The Getaway*, sobre todo estéticos, pero ofrece una libertad de acción más cercana a la saga *GTA*.



La trama de *TC* es de lo mejorcito del juego, y se desarrolla por medio de unas impresionantes secuencias vídeo, con los textos en castellano.

Un policía todoterreno

Nick Kang destaca por la cantidad y variedad de habilidades que tiene: puede apuntar y disparar mientras conduce, utiliza el sigilo para colarse en todo tipo de sitios... Todas estas acciones, y muchas más, las tenemos desde el principio, pero podemos mejorarlas si entrenamos, consiguiendo una mejor puntería, nuevas técnicas de lucha...



Mientras conduce, Nick puede disparar.



El sigilo es vital para colarnos en sitios.



También aprende técnicas de combate.



Los tiroteos son frecuentes y muy vistosos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (119 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 10 **Sonido** 8 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Combate, acción, infiltración, gran libertad de movimiento... toca muchos palos, y muy bien.

↓ El Hip Hop de la banda sonora... y si vas "a saco", te lo puedes acabar en poco tiempo.

Combina como nadie multitud de géneros bajo la fórmula *GTA*, y lo hace de maravilla. Es uno de los juegos de estas navidades.



12+ Compañía **Lucas Arts** | Precio **64,95 € (10.805 ptas.)**

Indiana Jones y la Tumba del Emperador

En busca de la aventura definitiva



Indiana Jones y La Tumba del Emperador es una aventura de acción a la medida del arqueólogo más famoso de la historia del cine. Y lo mejor es que, pese a no estar basado en ninguna película, su ambientación está fenomenalmente conseguida.



El arqueólogo más conocido de la historia del cine ya tiene un juego a su altura. Plataformas, puzzles y mucha acción para una aventura tan divertida y frenética como sus filmes.

El aventurero más famoso que ha dado el cine ya tiene un juego a su medida. *La Tumba del Emperador* está a la altura de sus inolvidables películas y, sobre todo, es un auténtico homenaje a Indy. Y es que *LTDE* es una aventura que lo tiene todo para enamorar: acción de todo tipo, saltos, puzzles, trampas, sigilo... Una combinación explosiva que logra hacer palidecer incluso a la mismísima Lara Croft. ¿Queréis saber por qué? Pues seguid leyendo...

AVENTURA EN ESTADO PURO es lo que ofrece *LTDE*. Acompañamos a Indy en su recorrido en busca de una poderosa reliquia china y en nuestro viaje nos vamos a topar con un montón de peligros "marca de la casa". Nuestros principales enemigos serán, cómo no, los nazis, que también están interesados en conseguir la joya. Ellos y sus aliados (humanos o no) nos pondrán las cosas difíciles. Menos mal que el doctor Jones no es precisamente "manco". Tenemos multitud de recursos de ataque, desde nuestros puños y armas de fuego hasta otras menos "convencionales" como nuestro látigo, sillas o botellas. Y además también podremos disfrazarnos de nazis para pasar desapercibidos... Como veis, los abundantes momentos de acción ofrecen muchas alternativas, además de ser fieles a los filmes.

Y si la parte de la acción es

Una aventura variada y... "movidita"

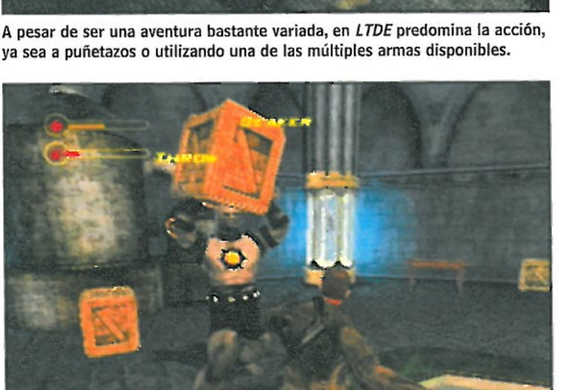
La aventura de Indiana es larga, divertida y, sobre todo, variada. Además de plataformas, puzzles y muchísima acción, en *LTDE* encontraremos fases de disparo en primera persona, de infiltración... No hay lugar para el aburrimiento.



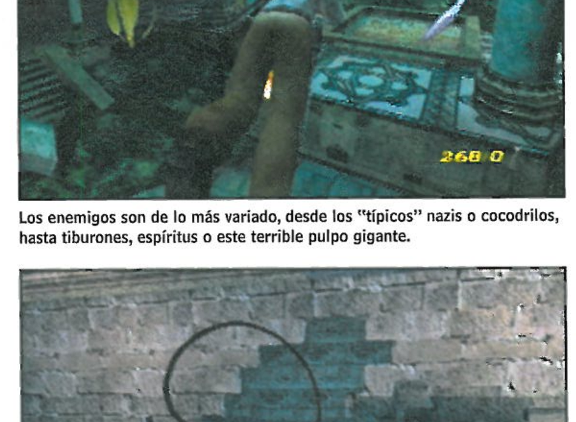
En varios momentos del juego tendremos que disparar ametralladoras bajo un perspectiva subjetiva.



En algunos de los más de 50 subniveles que ofrece la aventura, Indy puede disfrazarse de oficial nazi.



A pesar de ser una aventura bastante variada, en *LTDE* predomina la acción, ya sea a puñetazos o utilizando una de las múltiples armas disponibles.



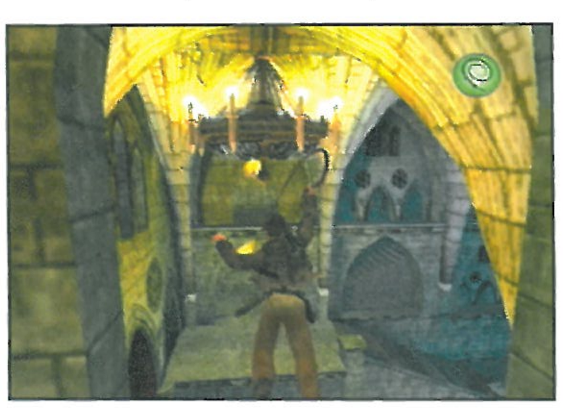
Los enemigos son de lo más variado, desde los "típicos" nazis o cocodrilos, hasta tiburones, espíritus o este terrible pulpo gigante.

clavadita a las pelis, esperad a ver el componente "exploración", es decir, cuando nos internamos en olvidados templos, ruinas o excavaciones arqueológicas. Allí, además de peligrosos saltos, encontraremos multitud de trampas mortales y diabólicos puzzles. Para salir airosos de estas pruebas necesitaremos de todo nuestro ingenio y reflejos. El equilibrio entre la parte de acción y la de exploración es perfecto. Es tanta la variedad de situaciones que nunca nos aburrimos durante las diez horas aproximadas que ofrece la aventura.

PERO LO MEJOR DE TODO ES la ambientación. Desde la conocida banda sonora (a cargo del gran John Williams), hasta el diseño de todas y cada una de las 10 localizaciones del juego, todo está cuidado al milímetro para respetar la esencia del personaje y sus películas. Y eso que el apartado gráfico no termina de acompañar. Pese a que los variados escenarios (una nebulosa Praga, la enigmática Estambúl, las calles de Hong Kong o un templo chino) están realizados con corrección, el motor gráfico no termina de gestionarlo todo bien. Así, nos toparemos con algunos "tirones" y leves ralentizaciones en algunos momentos, por no hablar del salvaje "clipping". Estos detalles impiden que Indiana Jones llegue a lo más alto.

Gracias a su soberbia ambientación, te sentirás como si fueras el propio Indy en cualquiera de sus películas.

Pero insistimos, el juego está tan bien planteado y su ambientación es tan increíble que pronto perdonarás los fallos gráficos que puedas encontrar. Si te gustan las aventuras largas, variadas y divertidas, no puedes faltar a la cita con el arqueólogo más famoso.



No podían faltar las plataformas. Hay saltos de todo tipo, y en no pocas ocasiones tendremos que ayudarnos con nuestro inseparable látigo.



A la hora de pelear, podremos usar también objetos del escenario, como sillas, y las armas de los enemigos. Pero mucho ojo, que ellos también...

Desafíos a su medida

Todas las dificultades que nos vamos a encontrar en nuestro camino tienen el inconfundible "sabor" de las películas de Indy. Enemigos, saltos, exploración de antiguos lugares repletos de trampas y reliquias. Y con una ambientación genial.



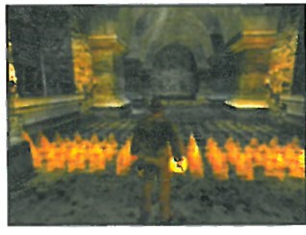
Los enemigos serán sobre todo nazis, al igual que en la mayoría de las pelis.



El látigo vuelve a ser nuestro mejor amigo, tanto para saltar como para combatir.



En los "templos" hay multitud de puzzles, secretos y reliquias por descubrir.



En dichos lugares no faltarán trampas de todos los colores. Andad con cuidado.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (156 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Su fiel ambientación y enorme variedad, que se traducen en diversión pura y dura.

↓ Algunas deficiencias en el apartado gráfico, aunque terminarás disculpándolas.

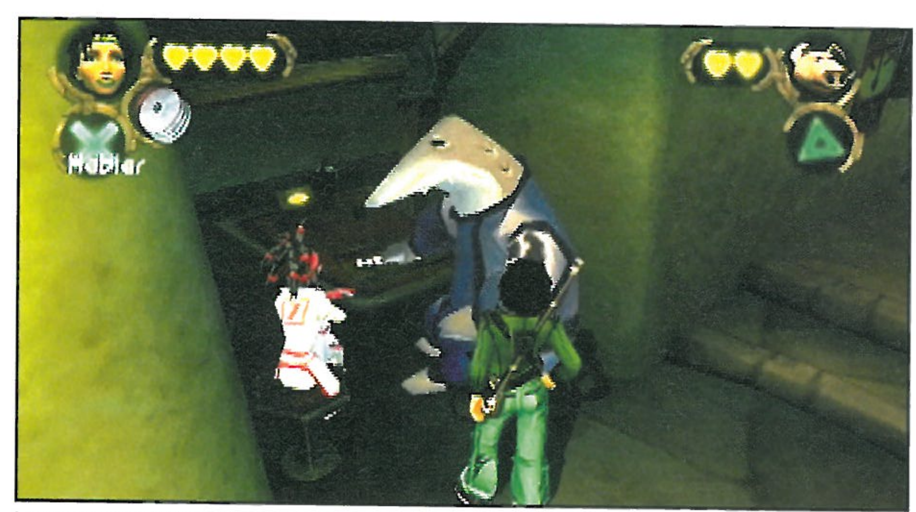
Te guste Indiana Jones o no, vas a alucinar con esta aventura de acción: larga, divertida y bien ambientada. Muy recomendable.



7+ Compañía **Ubi Soft** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Beyond Good & Evil

Las aventuras de una reportera de armas tomar



La acción se desarrolla en un planeta poblado por extraños seres con los que debemos interactuar para avanzar en la trama.



Las habilidades mecánicas de nuestro amigo Zerdy nos sacarán las "castañas del fuego" en más de una ocasión.



Fotografiar la flora y fauna de Hyllis, además de ser divertido, nos proporciona una gran cantidad de dinero.

¿Pensabas que los fotógrafos no corrían grandes aventuras? Pues espera a conocer a Jade, que además de tomar buenas instantáneas debe salvar a un planeta entero.

El "padre" del conocido plataformas *Rayman*, Michel Ancel, nos presenta ahora una aventura de acción repleta de originalidad y con un cuidado argumento lleno de sorpresas y humor.

La historia nos sitúa en el planeta Hyllis, que está siendo atacado por una agresiva raza alienígena, los Domz, y a nosotros nos toca investigar qué se esconde tras esta invasión. Para ello asumimos el control de Jade, una valiente reportera, que junto al habilidoso cerdo Zerdy y el intrépido espía Doble H, debe explorar el planeta Hyllis, al tiempo que interactúa con los personajes que pueblan este fantástico mundo y cumple determinadas misiones.

EL JUEGO SE CENTRA EN LA EXPLORACIÓN y la resolución de divertidos y originales puzzles que nos obligan a "estrujarnos" las neuronas a base de bien. Pero tampoco falta la acción más trepidante, puesto que a lo largo de la aventura nos tendremos que ver las caras con los más diversos y peligrosos enemigos. Por suerte, Jade cuenta con un variado armamento que incluye bastones de energía, lanzadores de discos... con los que puede realizar todo tipo de ataques gracias a un perfecto y sencillo control que responde a las mil maravillas. Además, podemos combinar nuestros ataques con los de los personajes que nos acompañan para crear combos más efectivos. Pero en ocasiones, el enfrentamiento directo

Los enemigos más monstruosos

Aunque nuestra heroína es acosada por todo tipo de pequeños monstruos a lo largo de su aventura, en ocasiones nos enfrentamos a enemigos finales de tamaño gigantesco, que nos pondrán las cosas difíciles. Con estas monstruosidades, tenemos que utilizar toda nuestras dotes de lucha y cuidadas estrategias de ataque.



Jade cuenta con sus habilidades de lucha y la ayuda de otros personajes para acabar con estos enemigos.



Para salir victoriosos de estos combates, debemos ir bien provistos de recuperadores de energía.



La exploración y la resolución de puzzles son imprescindibles para salvar al planeta Hyllis del desastre.



Jade combate a los enemigos con armas tan variadas como un bastón de energía, discos voladores...





no es la mejor opción y debemos optar por el sigilo para evitar ser detectados, lo que resulta una divertida mezcla de estilos de juego.

Este variado desarrollo se ve enriquecido además por diversas tareas paralelas que hacen que *Beyond Good & Evil* sea una experiencia de juego única: podemos fotografiar la fauna y flora de Hyllis para ganar dinero, pilotar vehículos, descubrir tesoros para comprar mejoras... Eso por no hablar de los variadísimos minijuegos que incluyen carreras, juegos de azar, pruebas de habilidad... Como veis, un montón de posibilidades que no dan lugar al aburrimiento.

La clave de la magnífica jugabilidad de BG&E reside en su originalidad y la mezcla de estilos de juego.

EL APARTADO TÉCNICO ESTÁ A LA ALTURA de las circunstancias. Los gráficos cumplen con creces y presentan un mundo colorido y repleto de detalles, mientras que el aspecto sonoro es una delicia gracias a unas composiciones musicales de lujo que encajan a la perfección con el desarrollo. Las únicas "pegas" son algunas ocasionales ralentizaciones y ligeros problema con las cámaras, defectillos que no afectan realmente a la hora de jugar y que no logran empañar el sólido conjunto.

Por tanto, es un título que por su cuidado y divertido argumento, originalidad, variedad y excelente jugabilidad, te "enganchará" y al que no podrás parar de jugar.

Para desplazarnos a través de los escenarios, utilizamos varios vehículos.



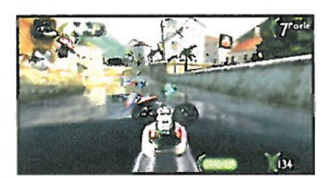
Además de luchar, también tenemos que demostrar nuestras dotes de sigilo.





Todo por la "pasta"

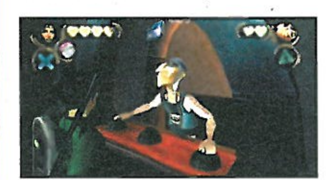
Para lograr botiquines, mejoras para los vehículos, etc... necesitamos dinero que podemos conseguir al participar en distintos minijuegos. En cada uno de ellos, apostamos un número de monedas que luego se multiplicará si logramos ganar.



Las carreras de velocidad son uno de los minijuegos más divertidos del título.



En este original juego, debemos meter todas las fichas en el campo contrario.



Adivinar dónde se esconde la bola nos reportará una buena cantidad de dinero.

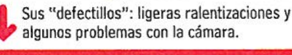
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (705 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

Originalidad, buena trama, explosiva jugabilidad, interesante mezcla de géneros...

Sus "defectillos": ligeras ralentizaciones y algunos problemas con la cámara.

Una original y divertidísima aventura de acción que se deja jugar a la perfección y que atrapa de principio a fin.



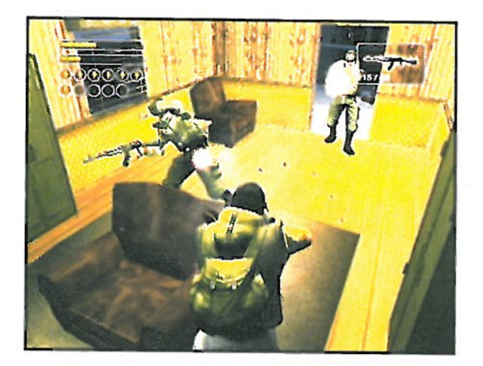
9

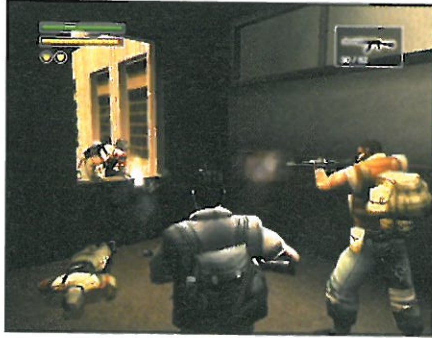
16+ Compañía **Electronic Arts** | Precio **63,95 € (10.475 ptas.)**

Freedom Fighters

Guerrilleros en la jungla... de asfalto


Los soviéticos han invadido los Estados Unidos (los videojuegos tienen estas cosas), y un grupo de guerrilleros se han organizado para la "reconquista". A nuestro personaje le toca combatir y dirigir a estos intrépidos muchachos.





Tu país ha sido invadido por el ejército enemigo, y algunos valientes están dispuestos a luchar por la libertad... pero necesitan un líder ¿Te atreves a tomar el "mando"?

Con nuestra PS2 ya hemos dirigido comandos antiterroristas y grupos de soldados de élite, pero hasta la fecha no nos habíamos puesto al mando un grupo de guerrilleros. Y eso es lo que nos propone este original título, que combina un enfoque de la acción desbordante con un leve tono estratégico.

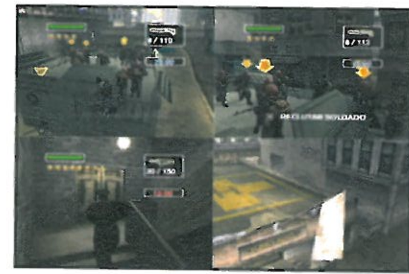
Freedom Fighters nos invita a sumergirnos en una realidad histórica alternativa en la que la Unión Soviética ha invadido los Estados Unidos. Como jefe de un grupo de guerrilleros de la resistencia en Nueva York, a nosotros nos toca realizar misiones de rescate, sabotaje...

SOBRE EL TERRENO NO ESTAMOS solos: nos acompaña un comando controlado por la CPU, que al principio estará formado por un par de hombres, pero que llegará a la docena de soldados dispuestos a obedecer nuestras órdenes sin rechistar.

Acompañados por estos valientes, afrontaremos siete misiones ambientadas en diversas zonas de la ciudad, en las que podemos elegir el orden en el que realizamos los objetivos. Algo importante porque si, por ejemplo, volamos un puente, cortaremos la llegada de refuerzos a otras partes de la ciudad. Además, siempre hay varios caminos para llegar a un mismo punto, lo que nos permite atacar de frente o tomar por sorpresa las posiciones enemigas. Pero las decisiones más importantes son

Cuatro jugadores y una bandera

Freedom Fighters ofrece un modo para cuatro jugadores divididos en dos bandos (estadounidenses y soviéticos), cada uno con ocho soldados controlados por la CPU. El objetivo principal es izar y defender durante un tiempo una bandera.


Además de dos o cuatro jugadores "humanos", habrá otros ocho soldados por bando controlados por la CPU.


Nuestro objetivo será hacernos con la bandera, aunque también ganamos si tomamos todos los búnkeres.

En *Freedom Fighters* realizamos misiones de sabotaje, rescate o control de zonas, acompañados por un máximo de 12 soldados controlados por la CPU.



A medida que cumplimos los objetivos, y ayudamos a los civiles, nuestro carisma sube, y así podemos reclutar y dar órdenes a más soldados.



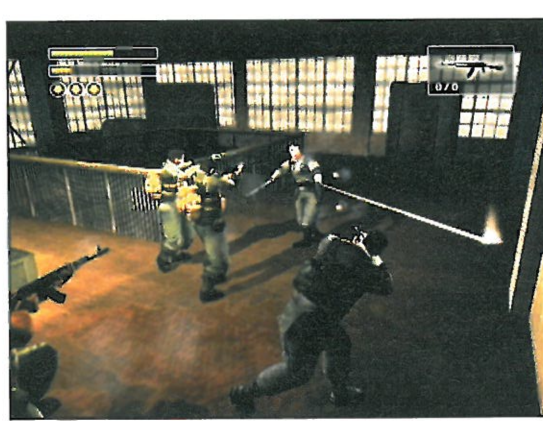
las órdenes que damos a nuestros muchachos. Hay tres distintas, cada una asignada a un botón del pad: ataque, reagrupamiento o defensa. Los guerrilleros las ejecutan de forma independiente o en grupo, según las veces que pulsemos el botón en cuestión, algo que además permite crear grupos y coordinar acciones distintas de manera muy sencilla. De este modo, podemos mandar a un grupo para que atraiga el fuego enemigo, mientras que otro ataca por la espalda. Lo mejor de todo es que este sistema permite realizar y rectificar estrategias a la velocidad del rayo.

EL RESULTADO ES UN DESARROLLO ágil y muy divertido, aunque con dos peros: el primero es que las siete misiones repiten con mucha frecuencia objetivos y desarrollo. Y el segundo, y quizás más grave, es que el juego no dura mucho y se nos acaba justo en lo mejor, cuando ya dirigimos a doce soldados. Pero no todo son defectos. *FF* cuenta con una atractiva ambientación, en la que, pese a que los gráficos no llegan a asombrar, todos los elementos alcanzan un buen nivel (personajes, escenarios y efectos gráficos). Además, la recreación de la ciudad es realista y convincente, y los tiroteos entre decenas de personajes resultan muy espectaculares.

Además de combatir, en Freedom Fighters damos órdenes hasta a 12 soldados controlados por la CPU.

Así, el apartado técnico pone el broche final a un título que, aunque no ofrece las posibilidades estratégicas de otros juegos de acción táctica, lo compensa de sobra con su enorme dinamismo y libertad de acción. Un título que, sin duda alguna, gustará principalmente a los fans de la acción, pero que no defraudará a nadie.

Tendremos libertad para abordar los objetivos de distintas maneras.



Los "héroes" disponen de un montón de armas, desde escopetas a granadas.

¡A la orden!

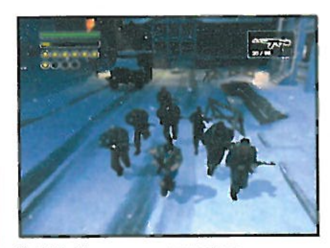
Uno de los aspectos más atractivos de *FF* es que damos órdenes a los guerrilleros. Éstas son de tres tipos y están asignadas a los botones ●, ▲ y ■. Y lo mejor, es que podemos dar órdenes a un soldado, a todos o a un grupo, como queramos.



Pulsando el ▲, nuestros hombres atacarán la zona que estemos mirando.



El ● nos permite dejar a nuestros hombres defendiendo una posición.



Y el ■ sirve para que nuestros guerrilleros se reagrupen y nos sigan.



En la vista subjetiva, los chicos cumplen su orden en el lugar al que apuntamos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (340 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Lo fácil y divertido que es dar órdenes a nuestros soldados a la vez que combatimos.

↓ Las siete misiones saben a poco, y además casi todas repiten algunos objetivos.

Un juego de acción táctica muy dinámico, divertido y fácil de manejar, ideal para iniciarse en el género. Lástima que sea corto...



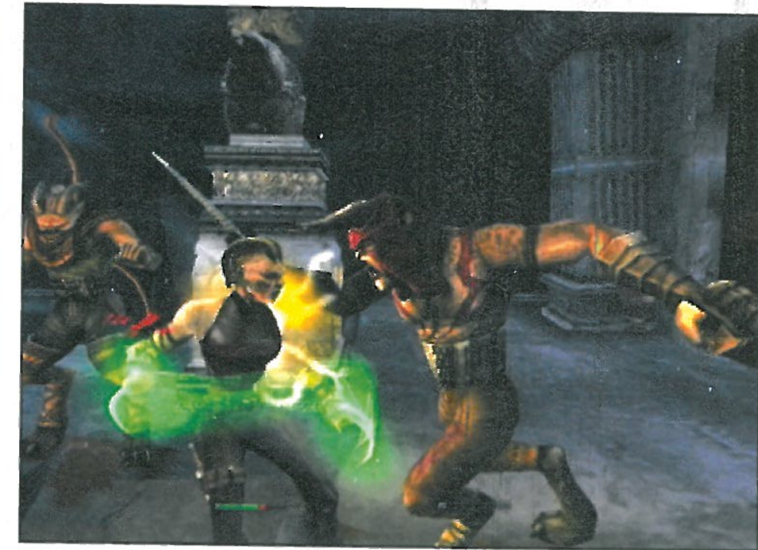
16+ Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

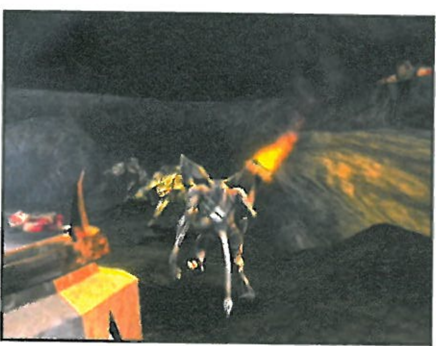
Primal

La bella en el país de las bestias

Si te gustan las aventuras en las que hay que usar tanto la cabeza como los puños, sumérgete en el mundo de *Primal*. Su original planteamiento y gran ambientación no te dejarán indiferente.







En *Primal* controlamos a la gárgola Scree y a una chica llamada Jen. Pulsando un botón cambiamos de personaje.



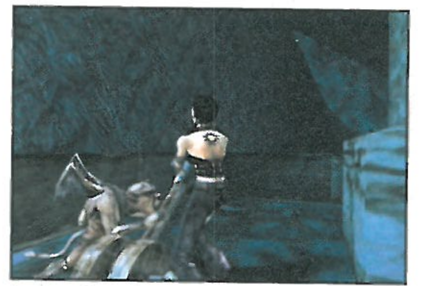
La ambientación de *Primal* es uno de sus aspectos más cuidados. Cada mundo tiene sus personajes, su historia...

La unión hace la fuerza en los puzzles

Jen y Scree forman un equipo casi simbiótico en el juego. La chica puede hacer cosas que la gárgola no y viceversa y, como no pueden separarse, a nosotros nos toca "usar el coco" para solucionar un montón de puzzles. Muchos se resuelven de forma cooperativa, aunque a veces la dificultad está en lograr que los dos personajes sigan juntos.



Esta verja es demasiado pesada para un personaje, pero entre Jen y Scree la pueden levantar fácilmente.



Scree puede escalar, pero Jen no. Habrá que encontrar la forma de que ella suba... Parece fácil, pero no lo es.

En el reino de *Primal* las Fuerzas del Orden y del Caos han vivido en perfecta armonía durante mucho tiempo. Pero un día, el Caos encontró la manera de romper ese equilibrio en su favor y ahora todos estamos en peligro. La última esperanza está una chica y en su inseparable compañero, una misteriosa gárgola. ¿Adivináis a quién le toca acompañarles?

***PRIMAL* ES UNA AVENTURA** de acción muy original, no sólo por su desarrollo sino también por su fantástica ambientación. Para empezar, manejamos a dos personajes con habilidades muy diferentes, cuyo control podemos alternar en todo momento. Por un lado está Jen, una chica mortal que, entre otras cosas, tiene el don de transformarse en demonio. En segundo lugar está la gárgola Scree, que puede realizar un montón de tareas imposibles para Jen, como poseer estatuas o trepar por las paredes. Ambos personajes van siempre juntos (es decir, cuando llevemos a

De los dos personajes que manejamos en la aventura, Jen es la encargada de los combates. Para afrontarlos, puede transformarse en demonio.




La gárgola Scree es más "tranquila", aunque es capaz de poseer estatuas de piedra y asumir su control, para el combate o para lo que haga falta...





uno el otro nos sigue automáticamente) y podremos alternar su control con sólo pulsar un botón. Saber combinar sus habilidades es vital, porque en *Primal* nos esperan multitud de puzzles que deberemos resolver combinando ambos héroes.

Pero como no todo va a ser pensar, en el juego nos aguardan un montón de enemigos. Para combatirlos, Jen es capaz de transformarse en 4 tipos de demonio distintos. Las peleas, aunque no son muy abundantes, se resuelven de una forma muy particular: encaramos a los enemigos de forma automática y de uno en uno, (parecido a los juegos de lucha "tipo versus"), y ejecutamos los golpes con los cuatro botones "R" y "L". Se trata de un sistema que puede resultar confuso e incluso algo incómodo, aunque nos acabamos acostumbrando a él.

SI TODO ESTO OS PARE ORIGINAL, esperad a ver la ambientación. Los cuatro mundos de *Primal* tienen "vida propia": cada uno tiene su ambiente específico, sus leyes, sus razas y personajes... Esta fantástica ambientación está basada en el gran motor gráfico de

Dos héroes que controlamos a la vez y un genial apartado gráfico culminan una gran aventura, aunque algo lenta.

Primal, uno de los más potentes que ha visto PS2. Con él se logran unos entornos 3D tan gigantescos que literalmente os perderéis en ellos, limpios de niebla o "popping" y con una profundidad envidiable. Además, los personajes, protagonistas y enemigos, tienen un nivel de detalle increíble. Son tan deslumbrantes como los excelentes efectos de luz. Y si gráficamente funciona, esperad a escuchar la banda sonora o el gran doblaje al castellano...

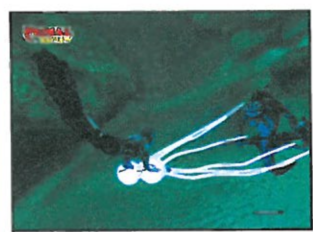
En fin, que *Primal* es toda una experiencia. Puede que le falte ritmo, que a veces resulte algo difícil avanzar y, sobre todo, puede que muchos echen en falta algo más de acción, pero *Primal* ofrece un montón de horas de juego a los aventureros pacientes que quieran disfrutar de un juego profundo y original como pocos. Si éste es tu caso, no lo dudes.

Demonios... ¡vaya mujer!

Aunque Jen parece una chica normal, la sangre demoníaca corre por sus venas. Podemos transformarnos en cuatro tipos de demonio, uno por mundo. Con ellos, Jen gana en fuerza y agilidad, además de los poderes particulares de cada uno. Ni que decir tiene que un demonio pelea mucho mejor que una simple chica...



Transformarse es vital para ganar peleas.



Cada demonio está adaptado a su mundo.



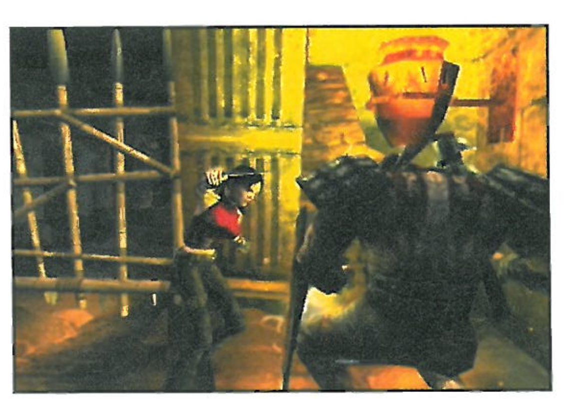
Y cada uno tiene ataques diferentes.



El rey de cada mundo nos da los poderes.



Los cuatro mundos que componen *Primal* son enormes y muy distintos entre sí. Por ejemplo, Aquis es un reino completamente acuático.



El apartado gráfico es francamente espectacular. Los enormes escenarios, el diseño de los personajes, sus animaciones, la luz... todo es alucinante.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (399 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ El soberbio apartado gráfico y sonoro. Los dos protagonistas y sus posibilidades.

↓ A veces se echa en falta más ritmo y acción. El sistema de combate es algo incómodo.

Con más puzzles que acción, *Primal* es una aventura original y bien armada técnicamente que gustará sobre todo a los fans del género. **8**

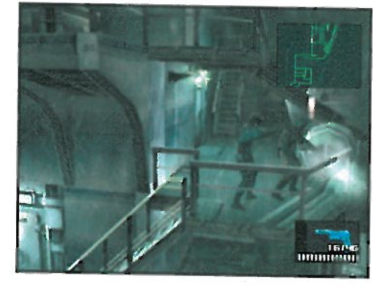
18+ Compañía **Konami** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Metal Gear Solid 2

Una obra maestra del espionaje

Solid Snake, el mejor espía de las consolas se ha "infiltrado" en PS2 para protagonizar un juego sobresaliente en todos y cada uno de sus apartados.







Acción, aventura infiltración y un desarrollo plagado de sorpresas, son las principales virtudes de un juego que es un clásico de PS2, uno de eses imprescindible que hay que tener.

Único, innovador, sobresaliente, obra maestra... cualquier calificativo que ensalce la grandeza de una creación, sirve para definir la superproducción de Konami, un juego para el que sobran presentaciones. *MGS2* sigue la estela de sus antecesores, y adopta un planteamiento casi idéntico, en el que nos convertimos en un comando especial preparado para resolver las misiones más complejas en unos escenarios plagados de centinelas enemigos.

COMO EN LAS PELÍCULAS trabajamos en solitario, por lo que tendremos que actuar sin ser vistos. Para ello contamos con un amplio abanico de acciones, como descolgarse, estrangular a los soldados o reptar, así como un buen puñado de nuevas armas y artilugios.

Por si todas estas novedades fueran poco, Konami ha repartido el protagonismo entre dos personajes: Solid Snake y Raiden, un joven sin experiencia, que tiene que introducirse en una base marítima para salvar al Presidente de USA. Todos estos personajes, junto con los secundarios están genialmente construidos física y mentalmente.

Además MGS2 nos anima a jugar una y otra vez hasta descubrir todos sus secretos. Y no menos atractivo resulta su abrumador apartado técnico. Vamos, que si tienes una PS2 no lo dudes: corre a por él.



Raiden, el compañero de Solid Snake, es el protagonista de la mayor parte de la aventura. Entre sus habilidades se encuentran el manejo de la katana y, por supuesto, la infiltración más silenciosa.

MGS2: el hijo de la vanguardia técnica

Uno de los mayores méritos de *MGS2* ha sido empujar la calidad técnica hasta límites insospechados. No sólo los escenarios, los modelos y las animaciones están muy por encima de la media, sino que los efectos visuales, como explosiones, humo y agua, no tienen nada que ver con los de otros títulos. Y eso por no hablar de la interactividad...



Los escenarios resultan tremendamente interactivos.



El agua y sus ondulaciones parecen casi de verdad.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



Gráficos 10 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 9 · Calidad/Precio 10

↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!

↓ No está doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

MGS2 es uno de los mejores juegos, si no el mejor, que hay en PS2, tanto por su calidad técnica como por su sistema de juego.



The Getaway

Una película de cine negro

La línea Platinum recibe otro éxito de las pasadas Navidades, *The Getaway*, una visión más madura del mundo del crimen que la que ofrece la saga *GTA*.

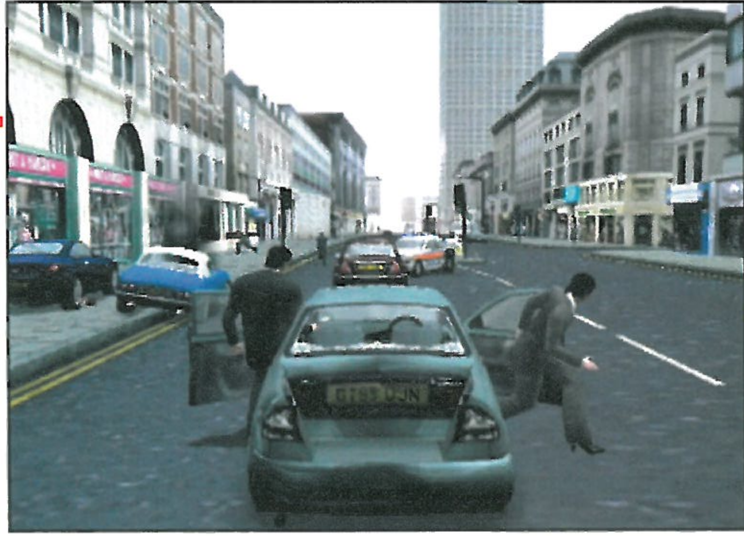
Apenas han pasado 12 meses desde que Sony lanzara *The Getaway*, uno de sus proyectos más ambiciosos y preciosistas, cuando ya tenemos aquí su edición Platinum. Una buena noticia para los seguidores de los "simuladores de mafioso".

Su elaborada trama nos presenta a Mark Hammond, un criminal retirado que se ve forzado a volver a las calles cuando su antiguo jefe secuestra a su hijo para extorsionarle. Si queremos recuperar al chaval, tendremos que obedecer todas sus órdenes, tales como robar a otras bandas criminales o rescatar a un hampón detenido. Para ello, podremos robar y conducir vehículos con total libertad por una hiperrealista recreación de Londres, y utilizar un puñado de armas de fuego para abrirnos paso entre numerosos enemigos.



A DIFERENCIA DE LA SAGA *GTA*, EN *THE GETAWAY* la aventura es completamente lineal, es decir, la trama se desarrolla a lo largo de 24 niveles que jugamos por orden, en los que tenemos un objetivo muy claro. Los gráficos son tremendamente realistas y difieren mucho de los de *GTA*, tanto por la recreación de la ciudad como por el acabado de los personajes o el modelado de los más de 50 coches reales. Además, ofrece dos personajes controlables, Mark y un policía, con los que también podemos realizar movimientos de infiltración.

Por lo demás, las bondades de *The Getaway* se cierran con un doblaje y banda sonora de lujo, que ponen un broche de excepción a un juego simplemente impresionante.



Para movernos por Londres, podemos hacerlo a pie o cogiendo un coche (todos reales) prestado.







Cada uno de los protagonistas se enfrenta a 12 niveles repletos de tiroteos, persecuciones...

Sólo para adultos...

The Getaway tiene un talante mucho más adulto y duro que el mostrado por la saga *GTA*, y a lo largo de la historia veremos situaciones mucho más dramáticas y duras, sin olvidarnos del propio vocabulario que emplean los "protas", en el que no faltan los palabrotos. Lo dicho, para mayores...



La rudeza de los protagonistas se plasma en detalles como coger rehenes, a los que podemos liquidar.



El lenguaje es otro de los factores que hacen de *TG* un juego para adultos. Fijaos: dos tacos en seis palabras...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**







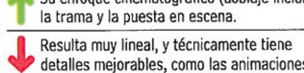


DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1.500 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9
Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Su enfoque cinematográfico (doblaje incluido), la trama y la puesta en escena.

↓ Resulta muy lineal, y técnicamente tiene detalles mejorables, como las animaciones.



Un fabuloso juego de mafiosos que cumple su objetivo, contarnos una historia, aunque se echa en falta un poco más de libertad de acción.

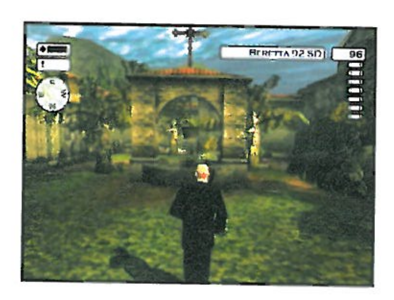


18 Compañía **Eidos** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Hitman 2: Silent Assasin

Que parezca un accidente... ¿o mejor no?

¿Buscas un juego de acción con posibilidades? ¿Y qué además tenga infiltración, y tiros a partes iguales? Pues te presentamos a un "profesional" que puede ayudarte.







Hitman 2 está compuesto por un total de 21 misiones, en las que tendremos que viajar por todo el mundo eliminando a los más variados objetivos: es que somos asesinos a sueldo.

Número 47, el protagonista del juego es un asesino a sueldo que se ha recluido en un monasterio para cambiar de vida. Su retiro dura poco, ya que alguien, en la sombra, quiere que vuelva a la actividad y para ello secuestra al religioso que estaba guiando su vida. Ante esta situación, Número 47 se pone en contacto con su antigua agencia, donde le facilitan información detallada a cambio de sus "servicios".

DEBAJO DE ESTE GRAN ARGUMENTO *Hitman 2* se presenta como una sucesión de misiones que suelen tener como punto común la eliminación de un personaje. Cada misión es un nuevo reto que podremos abordar de distintas formas: tú decides si pasas inadvertido y eliminas tu objetivo sin levantar mucho ruido, o si por el contrario das rienda suelta al gatillo sin medida... Entre estos dos extremos existen numerosas posibilidades. Y a tal efecto, encontramos un buen puñado de armas y otros utensilios, como palos de golf o cloroformo, que se suman a su completo sistema de control, en el que tienen cabida acciones como andar agachados, arrastrar cuerpos.

Junto con esta fabulosa libertad de acción está la formidable ambientación, donde brillan los escenarios, inspirados en los lugares más dispares.

Si buscas un juego de acción con muchas posibilidades, bastante largo y sobre todo muy divertido, no te lo pienses más.



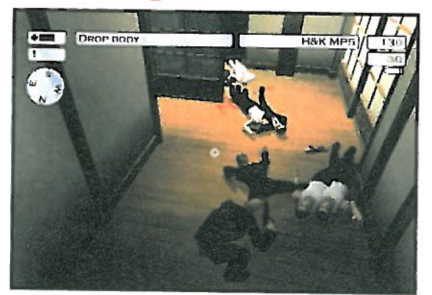
En todas las misiones el objetivo principal consiste en acabar con alguien, pero se le pueden sumar otras tareas, como robar un objeto, anular un sistema informático... Y todo, sin dejar ninguna huella.

¿Matón profesional o chapuzas sanguinario?

Uno de los mayores aciertos del juego es que, gracias a sus 3 niveles de dificultad y la posibilidad de resolver de distintas formas una misma situación, podemos decantarnos por dos estilos de juego opuestos. Así, es posible optar por el estilo profesional (sin dejar ni rastros) o bien acabar con la víctima por las bravas.



El veneno es un recurso que no deja ninguna huella...



...en oposición a las "sucias" (y efectivas) pistolas.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (499 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 10 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ El desarrollo, la libertad de elección, el planteamiento de las misiones, su duración...

↓ Las animaciones y el acabado de los personajes, que son un poco cuadradotes.

Un gran juego de acción que tiene en su variadísimo desarrollo, en su longitud y en sus enormes posibilidades sus mejores bazas. **9**



Compañía **Take 2** | Género **Aventura de acción** | Precio **36,95 € (6.145 ptas.)**

GTA III

¿Todavía te resistes a trabajar para la mafia?

Una de las aventuras más vendidas y aclamadas de todos los tiempos ya es Platinum. Su quieres formar parte de la mafia, ¿a qué esperas?

En noviembre de 2001, y casi por la puerta de atrás, llegó hasta nuestras manos *GTAIII*, un título que rompió moldes y que sigue siendo una auténtica joya.

POR SI AÚN NO SABES de qué va, te diremos que en *GTAIII* encarnamos a un tipejo dispuesto a todo con tal de hacerse un hueco en las mafias de la ciudad. Pero como somos nuevos, primero tenemos que ganarnos la confianza de los capos. Empezamos trabajando de chófer, recogiendo paquetes sospechosos, pero pronto nos veremos liquidando a sujetos molestos, destrozando negocios que no pagan la protección y mil y una "lindezas". Hay más de 70 de estos "trabajitos", además de un buen número de tareas opcionales, igual de divertidas, como buscar 100 paquetes escondidos por la ciudad o participar en retos del tipo "acaba con 20 coches en 30 segundos". Y todo disfrutando de una enorme libertad: podemos escoger el orden de los trabajos, la forma de resolverlos, qué vehículo utilizar (podemos robar cualquiera que veamos), las armas... En fin, es uno de esos juegos que, hasta que no pruebas, no sabes todo lo que tiene dentro....

APARTE DE SU EXCELENTE DURACIÓN, *GTAIII* destaca también por su espectacular puesta en escena, su no menos brillante banda sonora, el sentido del humor... y un montón de virtudes más, entre las que ahora se encuentra también su precio, que ha bajado hasta los 36,95 €. Por todo esto, si superas la mayoría de edad tienes ante ti un auténtico imprescindible, un juego con el que vas a disfrutar durante mucho, mucho tiempo.



Las más de 70 misiones son de lo más variado y casi siempre integran acción y conducción.







Liberty City, la ciudad donde se desarrolla la aventura, es gigantesca y encierra numerosos secretos.

Libertad para hacer lo que quieras

Junto con su tono adulto, y su variedad, *GTAIII* se caracteriza por ofrecer una increíble libertad al jugador. Aparte de las más de 70 misiones que componen el juego puedes desempeñar numerosos trabajos (poli, bombero, taxista...) recorrer la ciudad con completa libertad, participar en una larga lista de minijuegos... En fin, el delirio puro.



En *GTAIII* puedes "hacerte" de forma poco legal con cualquier vehículo que veas circulando por las calles.



Si seguir la historia te parece aburrido (algo raro), puedes trabajar de bombero, policía, taxista...



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Inglés**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 | M. CARD (485 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 | Sonido 9 | Diversión 10 | Duración 9 | Calidad/Precio 9

↑ Hacer de mafioso es de lo más divertido, si eres mayor de edad. Es largo y muy variado.

↓ Ha sido superado ampliamente por su secuela; y para ser Platinum, un poco caro.

Es uno de esos juegos que no debe faltar en una colección que se precie de tener lo mejor. Si aún no sabes porqué, es que has estado en Marte. **9**

18+ Compañía **Konami** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Silent Hill 3

El pueblo donde habita el terror eterno

Si eres de los que disfrutan pasando miedo, prepárate para volver al pueblo maldito de Silent Hill y enfrentarte una vez más a una aventura tan aterradora como absorbente.





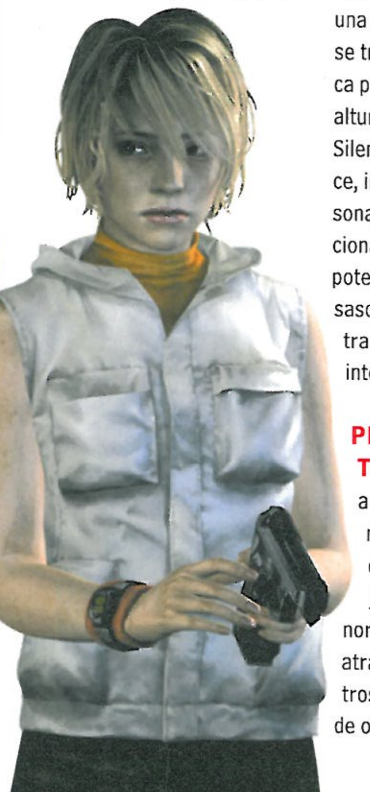


Para enfrentarnos a los monstruosos enemigos dispondremos de un amplio arsenal y, claro, de la luz de nuestra linterna.



Este será el *Silent Hill* con más acción de la saga, aunque tampoco faltarán las zonas de investigación y los sustos.

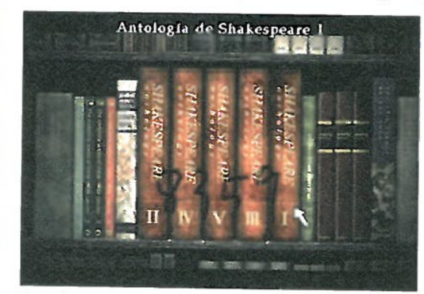
En esta tercera parte de la aventura de terror por excelencia, volveremos a disfrutar de las señas de identidad de la saga: una atmósfera opresiva, un argumento enloquecedor, calles inundadas de una eterna niebla, oscuridad y mucho, mucho suspense. Eso sí, estrenamos protagonista, Heather, una chica que se encuentra con que una apacible tarde de compras se transforma en una auténtica pesadilla. Y es que a estas alturas todos sabemos que en Silent Hill nada es lo que parece, incluídos los extraños personajes con los que nos relacionaremos, que contribuirán a potenciar esa sensación de desasosiego, dando un toque extra de suspense al, de por sí, interesante argumento.



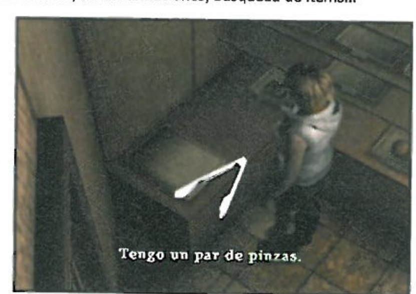
PERO ES SU AMBIENTACIÓN lo que ha hecho a esta saga brillar por encima del resto. Visitaremos, como en los anteriores juegos, localizaciones tan normales como parques de atracciones, hospitales, centros comerciales, complejos de oficinas... pero diseñadas

Comiéndose un poco el coco...

En esta tercera entrega, el aspecto "intelectual" de la aventura se ha visto ligeramente suavizado. Hay menos puzzles y son más asequibles de lo habitual en la serie. Aunque eso no nos librará de tener que usar papel y lápiz de vez en cuando para resolverlos. Eso sí, la variedad está asegurada: numéricos, de combinaciones, búsqueda de ítems...



Los números son una constante en la aventura. Ya sea en forma de combinaciones o simples cálculos.



Tampoco faltan los típicos puzzles de para encontrar el objeto adecuado y usarlo en el sitio preciso.


A lo largo de la aventura visitaremos todo tipo de oscuros y tétricos lugares, diseñados para acelerarnos corazón y proporcionarnos más de un susto.


Una de las pocas cosas que ha cambiado en Silent Hill es el protagonista, que por primera vez en la saga es una mujer. Eso sí, de nervios de acero.





con el "mal gusto" por bandera. Todo lo que nos rodea está cubierto de mugre, sangre, óxido... algo que se multiplica hasta límites insospechados cuando visitamos el "lado oscuro" del pueblecito, en el que las paredes y el mobiliario serán sustituidos por camillas con cadáveres, rejas, jaulas y todo tipo de sórdidos artilugios, en pos de una atmósfera desquiciante y enfermiza. Un caldo de cultivo ideal para las aberraciones que habitan cada rincón y que han sido diseñadas con más esmero que en otras entregas. Vamos, que andar con una pequeña linterna mientras oímos la angustiosa estática de nuestra radio (que suena diferente según el enemigo que se acerca), resulta más estremecedor que nunca.

LA PRINCIPAL DIFERENCIA DE *SH3* con el resto de la saga es en un mayor protagonismo de la acción. Los puzzles son menos numerosos y más sencillos, mientras que a la hora de aniquilar a nuestros enemigos dispondremos de un mayor arsenal y abundante munición, además de nuevos movimientos, como esprintar o cubrirse de los ataques. Un cambio que puede no agradar a los fans más "cerebrales" de la saga. Afortunadamente, volveremos a disfrutar de una mayor ración de sustos y de un ritmo de juego más rápido, que se acerca a lo que vivimos en la primera parte. Esto se traduce en una mayor sensación de agobio y tensión, que algunos echaron de menos en *Silent Hill 2.*

Si quieres respirar una atmósfera angustiosa, pasar miedo y recibir unos cuantos sustos, éste es tu juego.

Por supuesto, el apartado técnico también ha disfrutado de una notable evolución, con unos entornos más complejos, texturas más detalladas y, sobre todo, unos personajes diseñados con todo lujo de detalles y con las mejores animaciones faciales de PS2. Ni que decir tiene que los efectos de luz rozan la perfección y que la banda sonora pone la guinda a una puesta en escena impecable.

En definitiva, un juego que, aunque no sorprende como en su día lo hizo en PSOne, ofrece alicientes de sobra para entusiasmar a los buenos aficionados de las aventuras de terror.


Una de las claves de la aventura será investigar a fondo todos los escenarios, haya lo que haya en ellos... ¿tendrás el temple suficiente para aguantarlo?

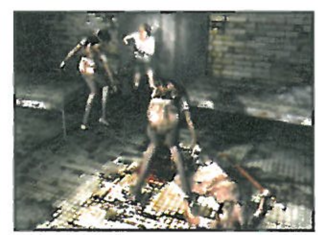

Todo está pensado para crear una atmósfera lo más desconcertante posible. El sonido, la luz y los numerosos efectos gráficos se encargarán de lograrlo.

Huy, qué asco de bicho...

¿Qué sería un juego de esta saga sin una fauna y flora tan asquerosa y desagradable como la mostrada abajo? Pues no sería un *Silent Hill* de pura raza. En esta ocasión, los diseñadores se han esforzado en hacerlos más siniestros y variados. Por supuesto, tendrás que descubrir sus puntos débiles si quieres seguir de una pieza...


Los "jefes" pueden ser así de grandes...


...o pequeños, pero veloces y letales.


Las enfermeras volverán a aparecer...


... pero también habrá criaturas nuevas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD 2 (353 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ La increíble y desquiciante ambientación, apoyada en un gran apartado técnico.

↓ Ya no sorprende como antes, ni presenta personajes y puzzles tan complejos.

Un juego que coloca a la saga en lo más alto de las aventuras de terror, gracias a su ambientación y angustioso desarrollo. 9

18+ Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

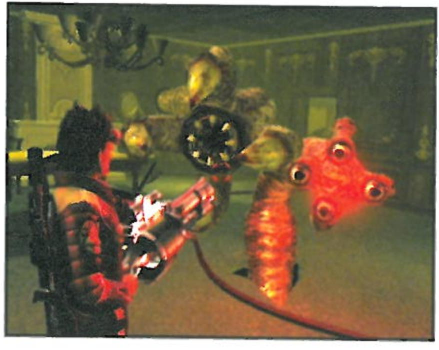
Ghosthunter

En ocasiones veo muertos... ¡y los disparo!



Técnicamente, *Ghosthunter* derrocha calidad en todos los sentidos. El diseño de los enemigos y escenarios es alucinante, casi tanto como el excelente doblaje al castellano o los dinámicos (y aterradores) efectos sonoros que escucharemos.





Lazarus Jones es un poli normal que sin quererlo va a convertirse en un "cazafantasmas". Y menos mal que lleva un buen arsenal, porque aquí hay mucha más acción que sustos...

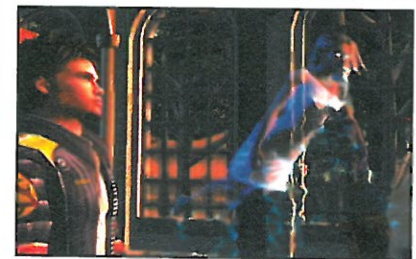
Después de sorprendernos con *Primal*, el Studio Cambridge de Sony nos lo va a hacer pasar de miedo con *Ghosthunter*, una aventura con mucha acción, puzzles y una ambientación fabulosa, donde los fantasmas son los protagonistas.

La historia nos coloca en la piel de Lazarus Jones, un policía de Detroit que, por casualidad, va a descubrir un misterioso laboratorio lleno de extraños aparatos. Al accionar uno de ellos, Lazarus libera sin querer una "tropa" de espíritus malignos que, aparte de escapar, secuestran a su compañera de patrulla. Nuestra misión será rescatarla, además de arreglar ese desastre capturando a todos los fantasmas.

CON ESTE ARGUMENTO COMO TELÓN de fondo, *Ghosthunter* debe ser entendido más como aventura de acción (con ambientación terrorífica, eso sí) que como un Survival Horror. De hecho, está muy orientado al disparo fácil (tanto, que hasta podemos adoptar una perspectiva subjetiva en plan Shoot´em Up), aunque los fantasmas se encargan de ponernos las cosas difíciles. Pero no os preocupéis, que llevaremos armas para todos los gustos, además de una granada capturadora que arrojaremos a los espectros para capturarlos. Eso sí, antes de disparar a lo loco, tendremos que hacer que se vuelvan visibles,

Puzzles con ayuda fantasmal

Además de Lazarus, en algunos momentos podremos controlar a Astral. Con este espíritu "bueno" podremos realizar acciones fuera del alcance de Lazarus, ya que ella puede aprender habilidades de los fantasmas, como mover objetos con la mente o atravesar paredes. La resolución de muchos puzzles depende de la cooperación entre ambos personajes.



Astral puede realizar acciones imposibles para Lazarus. Lástima que sólo podamos invocarla en ciertas zonas...



Astral aprenderá hasta 5 poderes distintos, como mover cosas o atraer fantasmas.

Ghosthunter es una aventura de acción en la que tendremos que capturar a un montón de fantasmas utilizando un variado arsenal.


La ambientación, sin llegar a dar miedo, está muy lograda. ¿Os apetece un paseo por una mansión encantada o preferís una cárcel infernal?





descubrir sus puntos débiles o incluso evitar que los fantasmas nos vean, utilizando los ya típicos movimientos de infiltración...

Con tanta acción y el negro sentido del humor de los protagonistas (seguramente "heredado" de los *Medievil*, dos juegos de PSone realizados por este mismo equipo), no hay mucho lugar para los sustos. Eso sí, el desarrollo incluye situaciones de mucha tensión y un buen número de puzzles, cuya resolución dependerá en muchos casos de la cooperación con Astral, un espíritu al que controlamos en ciertos momentos y que puede aprender las habilidades de los fantasmas ya capturados.

SI ESTE DESARROLLO ES ATRACTIVO de por sí, esperad a ver el terroríficos diseño de todos los enemigos o los lúgubres escenarios que vamos a visitar (como un nebuloso pantano o un barco fantasma). Todo el apartado gráfico funciona a las mil maravillas, y junto al excelente sonido da forma a una ambientación de lujo.

Por su calidad técnica y su divertido desarrollo, Ghosthunter encantará a los fans de las aventuras de acción.

El único punto cuestionable de *Ghosthunter* es, sin duda, el control. Con el sistema de puntería manual y la cantidad de botones que se usan, a veces la "caza" del fantasma puede convertirse en un auténtico infierno. Seguro que un sistema de control más simplificado habría funcionado un poco mejor, aunque con el tiempo te acabarás acostumbrando.

En fin, que *Ghosthunter* es un título sorprendente, con el que quizá no pasaremos mucho miedo, pero sí tendremos diversión para rato. Sin duda, es una de las aventuras más recomendables para estas navidades... ¿te vas a quedar sin probarlo?


Los enemigos lucen una trabajada I.A. Algunos incluso nos arrojan objetos...


En el desarrollo también hay puzzles, aunque no son demasiado complejos.

Técnicas de cazafantasma

Una de las mayores dificultades del juego está en cómo atrapar a los distintos tipos de fantasma. Aunque a la mayoría hay que dispararles primero y después lanzarles la granada capturadora, otros requieren otro tipo de ataque. Por ejemplo, algunos no son visibles hasta que no generamos algo de humo. Todo un reto, ¿verdad?


El disparo es la técnica más efectiva...


...para luego lanzarles el "capturador".


A veces es necesario pasar desapercibido.


Algunos sólo son visibles con el humo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (419 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Su divertidísimo desarrollo, su particular ambientación, su calidad gráfica y sonora...

↓ El control, más propio de un Shooter que de una aventura, requiere mucha práctica.

Una aventura de acción terrorífica con la que os lo pasaréis de miedo cazando fantasmas. Si te atrae este tipo de juegos, no te lo pienses más.



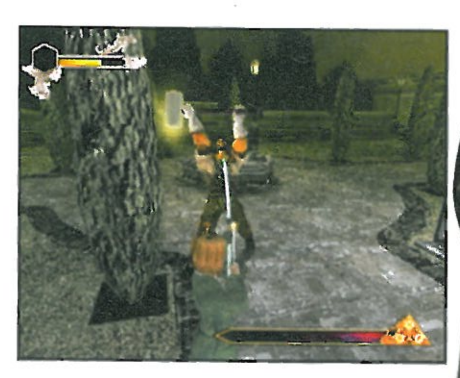
18 | Compañía **Capcom** | Precio **44,95 € (7.479 ptas.)**

Clock Tower 3

Sola y desarmada ante el verdadero horror



Clock Tower 3 es un Survival horror muy diferente. Tendremos que explorar escenarios, recoger objetos y solucionar puzzles, pero todo ello mientras esquivamos al letal asesino en serie de cada nivel. Ellos nos perseguirán sin descanso...



Una quinceañera indefensa debe enfrentarse sola a los asesinos más peligrosos, en esta original aventura de terror. Sus mejores armas son la huida y el escondite. ¿Te atreves?

Una niña indefensa es la protagonista de *Clock Tower 3*, tercera entrega de una serie que arrancó en SuperNintendo de la mano de Human, y que ahora retoma Capcom, la compañía responsable de *Resident Evil*. En ella vamos a disfrutar de un Survival Horror en toda regla, con sus enemigos, puzzles y una terrorífica ambientación. Sin embargo, la saga *CT* tiene una particularidad, y es que durante el juego vamos desarmados, ofreciendo una idea poco explotada en el género: el concepto "huida".

ASÍ, SIN NINGÚN TIPO DE ARMA, vamos a vernos las caras con media docena de asesinos en serie. Mientras exploramos todos los rincones en busca de objetos y resolvemos diversos puzzles, estos asesinos nos perseguirán de forma incansable. Para hacerles frente podemos utilizar algunos ítems (como el que concede invisibilidad temporal) o bien arrojarles un poco de agua bendita. Pero todo esto sólo servirá para ganar algo de tiempo, ya que en breve volverán a perseguirnos implacablemente. Si además consiguen tocarnos unas cuantas veces, entraremos en estado de "pánico" y perderemos el control de la niña durante unos momentos. Así las cosas, la mejor solución durante casi todo el juego es la huida. Correr, y correr muy rápido, mientras investigamos y resolvemos puzzles que, menos mal, no son demasiado complicados. Pero huir... ¿hacia dónde? Tranquilos, que desperdigados

Escapando de las garras del pánico

A diferencia de cualquier otro Survival Horror, en *CT3* estamos obligados a huir todo el tiempo de los enemigos. Si no huimos entraremos en estado de pánico, perdiendo el control de la niña. ¿La solución? Pues buscar un buen escondite.

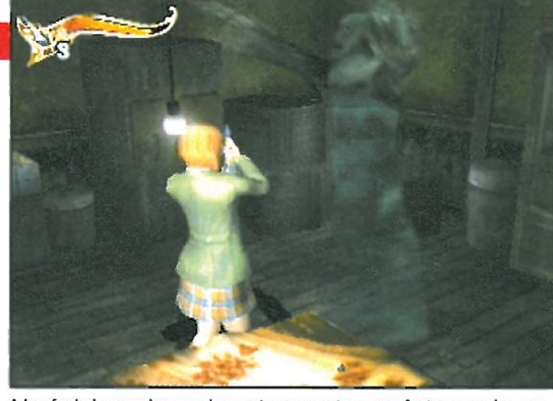


El pánico se representa con un medidor. Si éste se llena perderemos el control y, muy probablemente, la vida.

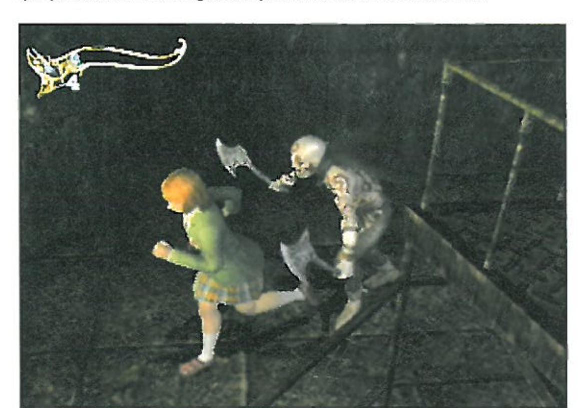


En los escenarios hay muchos sitios donde nos esconderemos de los "malos", como esta taquilla.

La protagonista de esta espeluznante historia es Alyssa, una quinceañera que pertenece a una antigua estirpe de luchadores contra el mal.



Además de los asesinos, en la aventura encontraremos fantasmas a los que deberemos "ayudar", entregándoles un objeto relacionado con su pasado.





por las fases hay unos cuantos lugares donde podremos escondernos de los asesinos, como en una taquilla o tras unas cortinas. Pero, insistimos, los momentos de calma no durarán mucho, ya que al poco, el asesino volverá a aparecer en el momento menos esperado para continuar la cacería.

El único momento de acción como tal que ofrece *CT 3* es el enfrentamiento final con cada uno de los asesinos. Cuando resolvamos todos los puzzles y enigmas de cada fase, nos enfrentaremos al asesino de ese nivel. Por suerte, aquí contaremos con un arco mágico y varios tipos de flechas para acabar con él. Pero este detalle no consigue paliar la ausencia casi total de acción en el juego. Y es que, aunque esto no tiene por qué ser un defecto en sí, muchos podéis acabar "hasta el gorro" de tanta persecución...

AFORTUNADAMENTE, SU AMBIENTACIÓN no defraudará a nadie. Sin llegar a dar mucho miedo, *CT3* logra transmitir una gran sensación de agobio, gracias a las constantes persecuciones, pero también a las oscuras localizaciones en las que puede pasar de todo. La escalofriante historia nos llevará hasta lugares tan tétricos como un cementerio o un hospital abandonado. En ellos, además de los asesinos, encontraremos multitud de fantasmas a los que deberemos ayudar, entregándoles un objeto relacionado con su antigua vida, y algún que otro extraño personaje. Este oscuro apartado gráfico funciona de maravilla, destacando en él las secuencias de vídeo, bastante violentas pero sensacionalmente dirigidas por Kinji Fukasaku, un famoso y ya fallecido director de cine japonés. Y en cuanto a su duración, no está del todo mal (ronda las 7 horas), aunque los extras ocultos no son todo lo jugosos que cabría esperar.

En fin, que sin llegar a ser un *Silent Hill 3*, este juego de Capcom cumple con su cometido de hacernos pasar un "mal rato". Sólo su falta de acción puede hacer que os echéis atrás y no lleguéis a disfrutar de esta notable aventura de terror.

CT3 no es un Survival Horror al uso: apenas hay acción y constantemente debemos huir de un asesino en serie.

Como en todo Survival horror, no faltan los puzzles, que en general no son demasiado complicados. Y tranquilos, que está traducido al castellano...



La ambientación es de lo más tétrica y oscura. Además, el juego también tiene un alto nivel de "gore", sobre todo en las secuencias de vídeo.

Asesinos natos

En *CT3* nuestro principal y casi único enemigo son los peligrosos asesinos de cada nivel, a lo que tendremos que evitar mientras investigamos. Sólo nos podemos enfrentar a ellos una vez resueltos todos los enigmas de cada fase. En estos duelos contamos con un arco mágico y diversos tipos de flechas, cada una con un efecto distinto. Estos combates son el único momento de "acción" que ofrece *CT3*.



Cada asesino tiene un arma "favorita", como un gran martillo, hachas, tijeras...



Mientras resolvemos los puzzles tenemos que escapar todo el rato de los asesinos.



Podremos aturdirles usando algunos ítems, como este bote de agua bendita.



Todo acabará en un gran combate final, en el que usaremos un arco mágico.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (676 Kb.) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Tiene ideas poco explotadas en el género, un sólido apartado técnico y un buen precio.

↓ La ausencia de acción en el juego es casi total, lo que puede echar atrás a más de uno.

Un Survival Horror con todos los ingredientes salvo uno: la acción, que queda sustituida por la tensión provocada la huida y el escondite. **8**

18+ Compañía **Wanadoo** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Project Zero

La fotógrafa del miedo

¿Te atreves a pasar cuatro noches en un caserón maldito armado sólo con una cámara de fotos? Pues esa es tu misión en esta original aventura de miedo.

Esta aventura de terror toma como base el desarrollo tradicional del género (investigar, enfrentarse a monstruos, resolver puzzles), y le añade ingredientes nuevos que le dan una personalidad única.

La heroína de esta macabra aventura es la joven Miku, que se adentra en un viejo caserón siguiendo la pista de su hermano. Lo que la chica no sabe es que va a vivir una pesadilla: la mansión está llena de espectros dispuestos a arrastrarla al más allá.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA en cuatro terribles noches, en las que Miku explorará la casa resolviendo sencillos puzzles para acceder a nuevas zonas. Su única arma es una cámara de fotos con poderes exorcistas. Al usarla pasaremos a un modo de vista subjetiva y el daño que causemos a los espectros dependerá de la distancia de las fotos. Esta novedad hace que se pierda parte del componente de acción que aportan las armas tradicionales, pero aumenta la capacidad aterradora del juego, al obligarnos a enfrentarnos a los espectros cara a cara. Además, la cámara nos servirá para conseguir pistas, mostrando imágenes invisibles y detectando fantasmas.

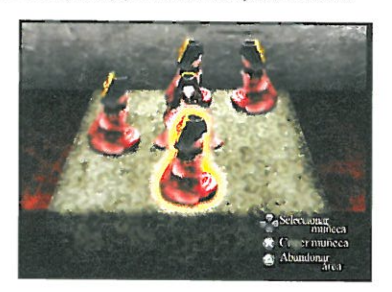
En los aspectos técnicos, Tecmo ha utilizado las tradicionales cámaras prefijadas que muestran la mansión, modelada en 3D, desde la perspectiva más inquietante. El diseño de Miku y los escenarios son notables, los efectos de luces y sombras en tiempo real son excelentes, y los espectros... Bueno, merecen mención a parte. Sus formas se hacen más o menos transparentes, se distorsionan, se funden con los escenarios, provocan extraños efectos de luz a su alrededor... Además, su aspecto es tan aterrador, como sus susurros, gritos y rumores que surgen de la casa.

Esta sabia mezcla de una buena realización técnica, una historia excelente que poco a poco se va desvelando y el novedoso aspecto de tener que enfrentarse a los horrores con un cámara de fotos, hacen que *Project Zero* sea imprescindible para los fans del terror.



El objetivo del juego es acompañar a una joven al interior de una mansión repleta de fantasmas, a los que sólo podremos liberar usando una vieja cámara de fotos. Vamos, que nada de escopetas o sierras.







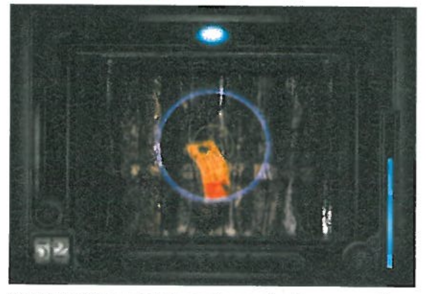
En *Project Zero*, de fondos prerenderizados nada. Todos los escenarios son en tres dimensiones, pero la enorme calidad de las texturas hace que casi no lo parezcan. Y los efectos de luz son aún mejores.

El ojo mágico y los entes fantasmagóricos

Durante su periplo por la mansión, Miku se topará con distintos fantasmas a los que sólo se puede enfrentar con ayuda de su cámara. Al absorber la energía de los fantasmas ganaremos unos puntos mágicos que nos servirán para potenciar las capacidades de la cámara (velocidad, alcance y valor de ataque). Pero la cámara también tiene otras utilidades.



Al "retratar" al fantasma con la cámara le exorcizamos.



También ayuda a resolver puzzles revelando cosas ocultas.



18+ Compañía **Capcom** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

R.Evil Code: Veronica X

Supervivencia por 30 Euros

Una de las mejores aventuras de terror de todos los tiempos tiene una razón más para convencer a los usuarios de PlayStation 2: su inmejorable precio.



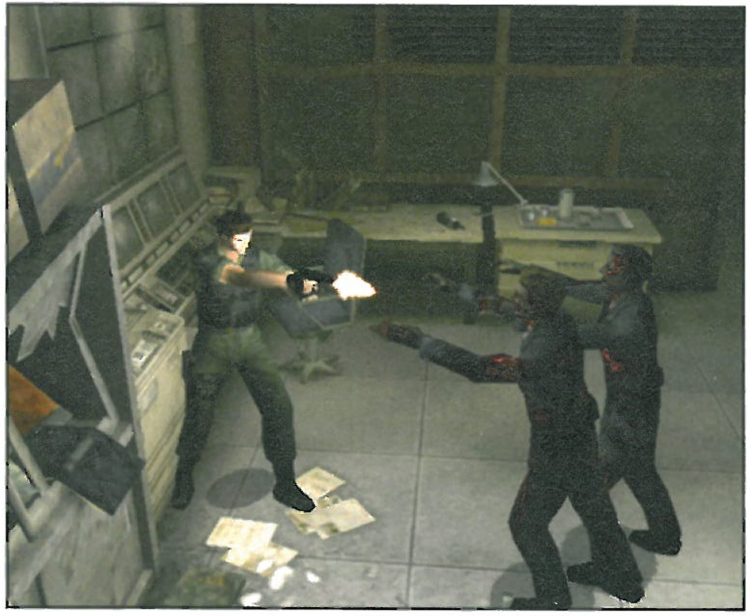


Hace ya mucho tiempo que *Code Veronica* fue lanzado en PS2 y pese a todo no parece un juego obsoleto ni ha perdido un ápice de su atractivo. Lo que es mejor, conserva intacta su capacidad para sorprender y divertir. Por eso, podemos decir que *RECV* es el mejor *Resident* de toda la serie y ahora más aún con este precio.

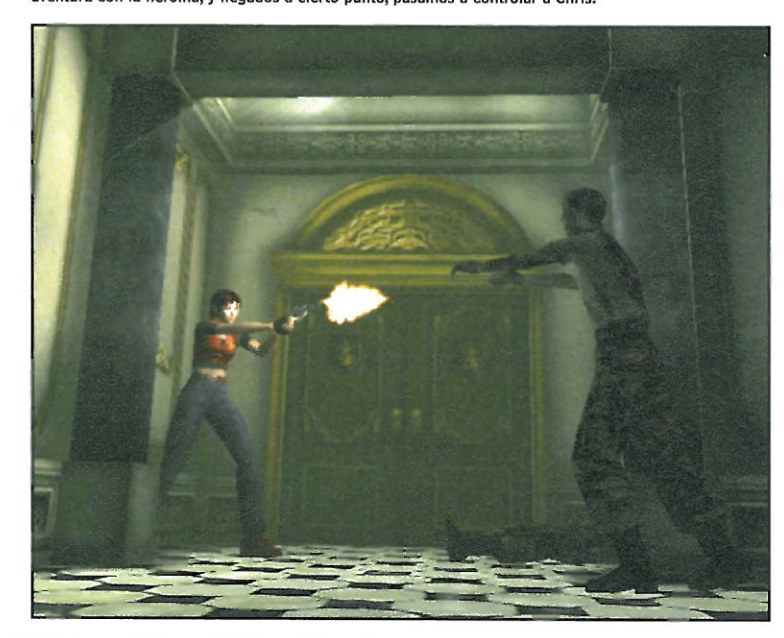
Aunque es un título de sobra conocido, no está de más recordar que se trata del primer juego de la saga en ser completamente tridimensional. La acción se desarrolla en una isla asolada por todo tipo de mutaciones genéticas, como los muertos vivientes, donde viven los gemelos Ashford, los últimos herederos de Umbrella, una compañía que se dedica a los experimentos genéticos.

COMO EN ANTERIORES ENTREGAS *RECV* descansa sobre una acertada combinación de aventura, acción y puzzles, desde un punto de vista que apuesta por los sustos y los momentos de tensión. Así, la aventura comienza en una tétrica mansión, en la que tras cada puerta, nos aguarda un nuevo susto.

Por todo esto, tanto si eres fan de la saga, como si es la primera vez que oyes hablar de este título, tienes una oportunidad de oro para hacerte con uno de los mejores Survival Horror de todos los tiempos.

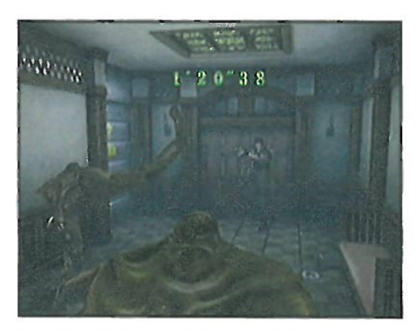


En *Code Veronica* controlamos a dos personajes, los hermanos Chris y Claire Redfield. Empezamos la aventura con la heroína, y llegados a cierto punto, pasamos a controlar a Chris.

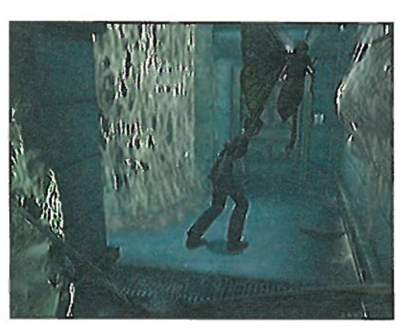


Nuevas criaturas

Code Veronica expande aún más el catálogo de criaturas del universo *Resident Evil*, y hay novedades para todos los gustos, desde monstruos con brazos extensibles (izquierda) a polillas gigantescas capaces de ponernos un huevo en la espalda (derecha), del que nacerá otro bichito con sed de sangre... ¡Qué simpáticos!



Con sus largos brazos, estos bichos pueden colgarse del techo y ponerse a nuestro lado en un instante.



Estas "pedazo" de polillas sólo las veremos bien avanzado el juego, aunque maldita la hora...

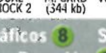
FICHA TÉCNICA

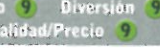
Textos: **Castellano** | Voces: **Inglés** | Formato: **DVD** | Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (344 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN





Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Es el *RE* más largo, divertido e impresionante de todos. Y además completamente 3D.

↓ Puestos a pedir, más horas de juego, más armas, más puzzles... más de todo.

Es el Survival Horror más equilibrado de PS2, y tanto sus gráficos, como la historia y el desarrollo alcanzan un nivel genial. **9**

18+ Compañía **Konami** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Silent Hill 2 Director's Cut

El lugar donde vive el miedo

Silent Hill tiene el honor de ser la serie de juegos más terroríficos que han pasado por consola alguna. Si quieres probarla, tienes esta opción en Platinum.





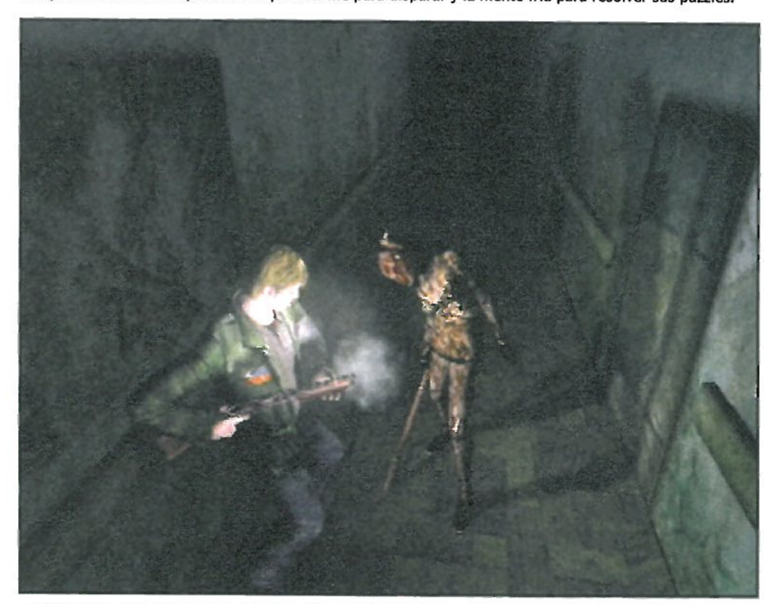
Poco antes del lanzamiento de *Silent Hill 3*, Konami puso a la venta la versión Platinum de *Silent Hill 2*. Sin embargo, este Platinum no es idéntico al original. Se trata de una edición especial llamada *Director's Cut* en la que disfrutamos de la mismas aventura, pero con el añadido de una hora extra. Por lo demás, ya sabéis, una aventura de tétrica y agobiante ambientación que nos obligará a usar tanto las armas como el cerebro para sobrevivir a su angustiosa trama.

LA HISTORIA COMIENZA cuando James Sunderland recibe una carta de su difunta esposa en la que le cita en Silent Hill... Este macabro acontecimiento nos llevará a recorrer un sinfín de nuevas localizaciones, como un hotel, una cárcel o un museo, al tiempo que conocemos a un brillante elenco de personajes secundarios, que destacan por jugar al despiste.

LA AMBIENTACIÓN, ES ÚNICA, oscura, desquiciante, y continúa jugando con la luz y el sonido como pocos juegos saben hacer, por no hablar de los entornos gráficos, que destilan un mal gusto y un nivel de detalle francamente alto. Hasta tal punto llega la sensación de agobio, que en más de una ocasión el "cuerpo" nos pedirá dejar de jugar para reponernos un poco... Eso sí, si conocéis los anteriores juegos, o incluso *SH3*, descubriréis que *Silent Hill 2* tiene menos profundidad de argumento y, lo que es peor, un ritmo de juego con muchos altibajos que le hace perder intensidad. Lo que no impide que sea una gran aventura que deberías probar a poco que te atraigan las tramas angustiosas.



En esta tétrica aventura el objetivo es sobrevivir a un pueblo plagado de monstruos, sustos y situaciones desquiciantes. Tendrás que tener el pulso firme para disparar y la mente fría para resolver sus puzzles.



Dependiendo de nuestras acciones a lo largo de la aventura, podremos acceder a un total de cinco desenlaces distintos, a cual más interesante. Después, podemos repetir la aventura para ver otro final.

Horribles lugareños

Los enemigos de *Silent Hill 2* tienen la culpa de que el juego no sea tan terrorífico como el original. A decir verdad, son excesivamente lentos y previsibles y su diseño no es tan bueno como el de las criaturas que ya conocíamos. Aún así, hay que tener cuidado.



Los más habituales son humanoides que abren su tórax para escupir un líquido corrosivo... puagh.



Esta cosa piramidal es como Némesis de *Resident Evil 3*: nunca podremos librarnos de él...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (47 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 Sonido 10 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio 9

↑ El apartado sonoro, los escenarios, la ambientación, los gráficos...

↓ Faltan sustos, más tensión, un mejor diseño de los enemigos...

Pese a sus fallos en el ritmo de juego, que le restan algo de tensión, es una gran aventura que a este precio deberíais probar.



8

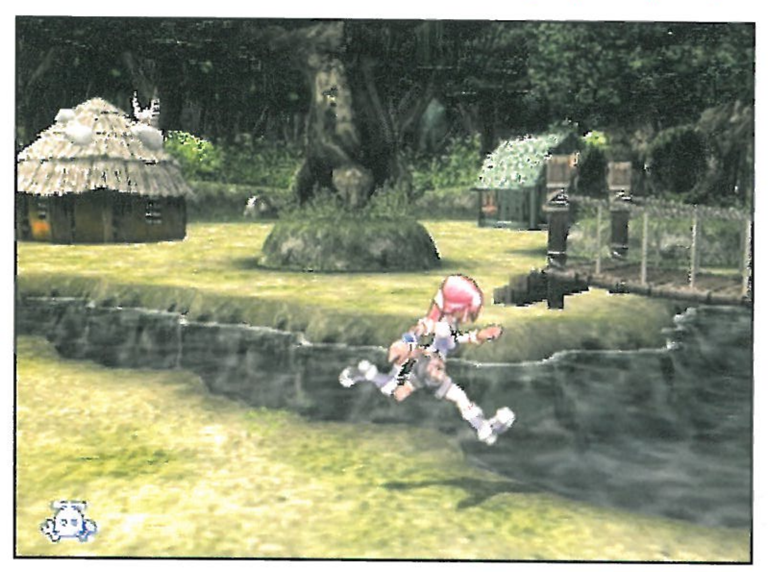

3+
www.pegi.info

12+ Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Dark Chronicle

Salva el mundo... y luego reconstrúyelo

Los auténticos héroes no sólo vencen a monstruos y viajan buscando aventuras. También se preocupan de crear un futuro mejor, aunque para conseguirlo tengan que reconstruir el presente.







Dark Chronicle resulta sobresaliente tanto en el diseño de personajes y escenarios como en su banda sonora.



Habrá que convencer a algunos personajes de que nos acompañen. Nos pedirán que realicemos tareas a cambio.

Hace ya dos años, *Dark Cloud*, el primer gran juego de rol de PS2, sorprendió a propios y extraños añadiendo a su desarrollo aventurero un montón de ideas innovadoras, como la reconstrucción de desolados parajes. Ahora nos llega su secuela, *Dark Chronicle*, una nueva y épica aventura que recupera y mejora este original concepto.

MAX Y MÓNICA SON LOS DOS JÓVENES protagonistas, y se enfrentan a la difícil tarea de detener a un malvado ser que está causando graves trastornos en la Historia. Así, nuestra tarea principal es reconstruir las ciudades destruidas por el malo de turno, para lo que tendremos que introducirnos en mazmorras y otros peligrosos lugares, en los que abundan unas piedras mágicas que contienen la información necesaria para "recuperar" las casas, ríos y otros objetos. Pero claro, las mazmorras donde se encuentran están plagadas de monstruos, contra los que luchamos

Dos héroes, dos formas de luchar

En cualquier momento del juego podemos cambiar el control de Max y Mónica (aunque el segundo personaje no nos acompaña en tiempo real, sino que desaparece). Así, durante los combates en las mazmorras, podremos beneficiarnos de las habilidad es de cada uno y de sus armas, que iremos mejorando y transformando durante el juego.



Mónica puede transformarse en varias criaturas para emplear sus ataques o dialogar con otros monstruos.

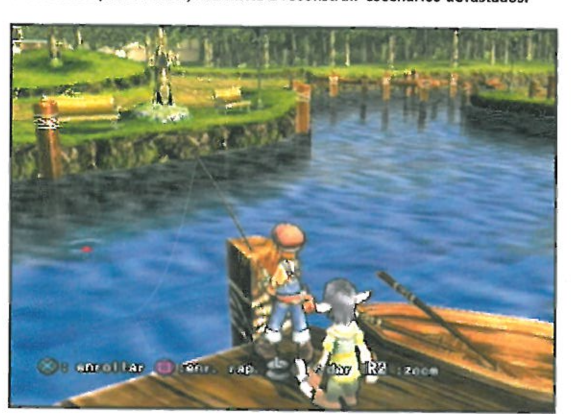


Max cuenta con un poderoso robot que podremos mejorar con nuevas armas y piezas.

DC es una aventura repleta de fantasía que, aparte de tener todos los elementos típicos del rol, nos invita a reconstruir escenarios devastados.



Como buen juego de rol de acción, los combates son en tiempo real y en ellos podemos alternar el control de los dos protagonistas.





mediante a un divertido y completo sistema en tiempo real, que nos permite, de una manera muy sencilla, fijar a los enemigos, rodearlos y atacarles cuerpo a cuerpo o a distancia.

Con las piedras en nuestro poder, llega el momento de reconstruir el escenario con el sencillo sistema Georama (explicado en el cuadro de la derecha). Pero claro, con colocar las casas no basta: después tendremos que convencer a otros personajes para que repueblen la zona, un detalle que nos obligará a superar todo tipo de pruebas. Nuestro esfuerzo se verá recompensado al viajar al futuro, donde veremos cómo hemos cambiado la Historia.

ESTE AMBICIOSO Y VARIADO desarrollo se ve enriquecido además por un montón de tareas paralelas y minijuegos, y una ambientación a la altura de los mejores juegos de rol. Su universo mezcla la fantasía con ciudades y atuendos inspirados en el siglo XIX. Así, los personajes, que gracias a la técnica "Cel-shading" parecen dibujos animados, asombran por su detallado diseño, mientras que unos trabajados escenarios y una fabulosa banda sonora ponen la guinda a una ambientación de lujo.

Dark Chronicle entusiasmará a los fans del rol gracias a su variado desarrollo e inmensas posibilidades.

Entre tantas virtudes, el único defecto de *DC* es que exige paciencia para superar sus largas mazmorras, en las que los combates, por divertidos que sean, llegan a cansar. Pero a poco que te gusten los juegos de rol, pronto descubrirás que "destripar" todos sus secretos es un auténtico placer, y que *Dark Chronicle* es un juego capaz de atrapar sin remisión a cualquier aficionado a la fantasía y los RPG.



Los minijuegos son ideales para descansar entre combate y combate o tras reconstruir una zona devastada. Los hay de golf, pesca, fotografía...



Como buen juego de rol, en *Dark Chronicle* debemos controlar y manejar decenas de items, y podremos mejorar y transformar nuestras armas.

El sistema Georama

Es el sistema para reconstruir los lugares destruidos. Al usarlo, la vista cambia a una perspectiva "aérea" y podremos colocar los árboles, ríos y edificios recuperados, así como modificar algunos de estos objetos. Y si cumplimos las instrucciones que nos da el Georama (como construir un número de edificios), lograremos cambiar el futuro.



En las mazmorras están las Geopiedras...



...con las que reconstruimos el presente.



Podemos recorrer los mundos reparados...



...y viajar al futuro, para ver los cambios.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Voces: **Inglés**	Formato: **DVD** Jugadores: **1**









DUAL SHOCK 2 · M.CARD (499 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ La increíble cantidad de cosas que tenemos para hacer: luchar, reconstruir, minijuegos...

↓ Las mazmorras son demasiado largas y los continuos combates pueden aburrir.

Un imprescindible en los juegos de rol que une con acierto buenas ideas, técnica y un sistema de juego que no defraudará a nadie.



7+ Compañía **Square** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

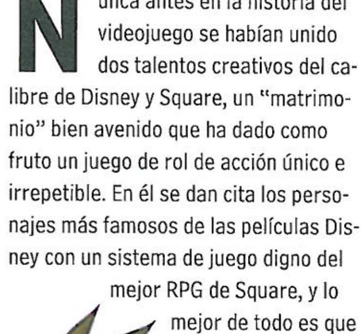
Kingdom Hearts

Rol con un toque Disney

Si te atrae el rol, pero no quieres adentrarte en tediosos combates por turnos, prueba este action RPG. Vas a disfrutar de una de las mejores aventuras de PS2.







Nunca antes en la historia del videojuego se habían unido dos talentos creativos del calibre de Disney y Square, un "matrimonio" bien avenido que ha dado como fruto un juego de rol de acción único e irrepetible. En él se dan cita los personajes más famosos de las películas Disney con un sistema de juego digno del mejor RPG de Square, y lo mejor de todo es que esta "extraña pareja" funciona a las mil maravillas, tanto en los aspectos jugables, como visuales y argumentales.

KINGDOM HEARTS INVITA a salvar el Reino Mágico de la amenaza de los "sincorazón", unas criaturas que están acabando con todos los habitantes. Para ello tendremos que embarcarnos en un largo viaje y recorrer numerosos planetas que, curiosamente, están inspirados en los clásicos Disney, como "Aladdin". En todos ellos combatiremos cuerpo a cuerpo con los "sincorazón", y conoceremos a numerosos personajes que nos propondrán retos, como encontrar a los 101 Dálmatas. Todo acompañado por un sistema de combate muy ágil y zonas en las que prima el salto sobre la lucha. Y como colofón, unos gráficos de verdadero lujo que, aunque puedan parecer ideados para los "peques", esconden un gran juego de rol para todas las edades... independientemente de que te guste Disney.



En *Kingdom Hearts* tendremos que visitar un buen puñado de localizaciones vistas en las películas de Disney, como Tarzán, Dumbo, Alicia en el País de las Maravillas, Pesadilla antes de Navidad...



Cada mundo está "dominado" por un gran "sincorazón", al que tendremos que derrotar con la ayuda de nuestros dos compañeros de equipo y haciendo uso de nuestra espada llave y la magia.

El toque de Square

Como en cualquier juegos de rol de Square, como *Final Fantasy*, a nuestro alcance tenemos un buen puñado de opciones: comprar armas y protecciones, combinar objetos para conseguir items más poderosos... Incluso podemos hacernos con el control de varias invocaciones, o personajes de mayor poder.



A diferencia de otros juegos de rol, las peleas no son por turnos: son como en los juegos de acción.



Las invocaciones son famosos personajes de Disney, como Bambi, Dumbo o Simba, de El Rey León.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (124 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos **9** Sonido **9** Diversión **9** Duración **9** Calidad/Precio **10**

↑ Une de manera magistral el encanto "Disney" con el estilo de juego de Square. Genial.

↓ Si detestas la "ñoñería" Disney, ver a Winnie The Poo en PS2 puede dispararte el azúcar...

Un excepcional juego de rol que sabe ganarse el corazón tanto de los detractores de las pelis Disney como de los juegos de rol tipo *FF*.





Final Fantasy X

Oro puro a precio de platino

Si todavía no sabes lo que significa *FFX* esta es una inmejorable ocasión de descubrirlo. Te aseguramos que pocos juegos te ofrecen tanto por tan poco.





Los juegos de rol de PS2 sólo se pueden clasificar de una manera: *FFX*... y el resto. Es tan alto su nivel de calidad que cualquier otro juego de rol a su lado parece un chiste. Su grandeza reside en que no hay puntos débiles en ninguno de los aspectos que componen el juego, ya sea su flipante despliegue técnico, su sistema de combate o su gran capacidad para divertir.

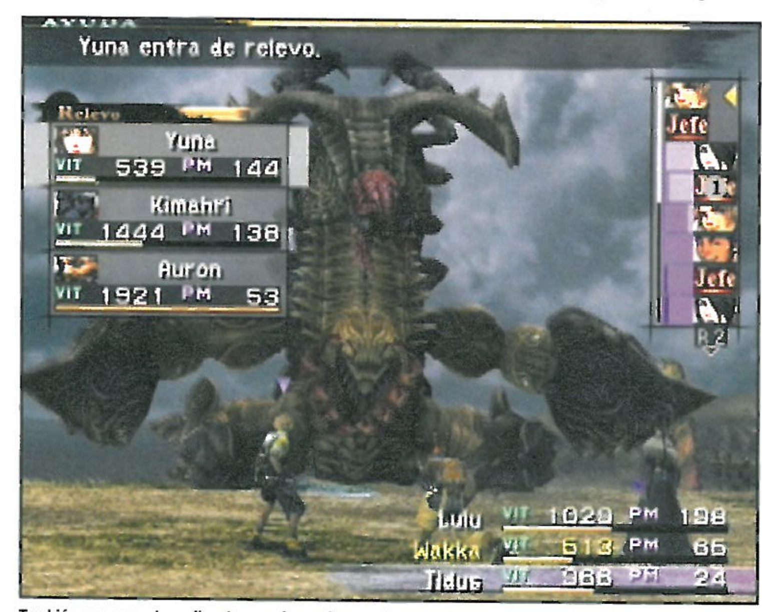
Para aquellos que todavía no lo sepan, *FFX* nos cuenta la historia de Yuna y Tidus, dos jóvenes de universos paralelos que convergen en un mismo lugar y se unen para salvar al universo de una peligrosa criatura llamada Sinh. Lógicamente, antes de enfrentarse a él les espera un largo camino, en el que tendrán tiempo de sobra para conseguir nuevos aliados, mejorar sus dotes mágicas, adquirir mejores armas, visitar decenas de lugares y un sinfín de posibilidades más, que se reparten de una manera magistral entre las más de 100 horas de juego que puede llegar a ofrecer.

SU RITMO DE JUEGO ALTERNA numerosas conversaciones y vídeos, gracias a los cuales avanza la historia, junto a momentos de exploración de los escenarios, minijuegos y combates por turnos.

El resultado es una aventura épica, que debe ser degustada con paciencia y tranquilidad. Si eres de los que ansías apretar el gatillo, pasa de *FFX*; pero si buscas una aventura inolvidable, repleta de posibilidades y con la que disfrutar durante mucho tiempo, *Final Fantasy X* es tu juego.



En *FFX* debemos recorrer enormes parajes y escenarios para cumplir nuestro objetivo: acabar con la amenaza llamada Sinh. Por el camino aprenderemos magia, compraremos armas, haremos amigos...



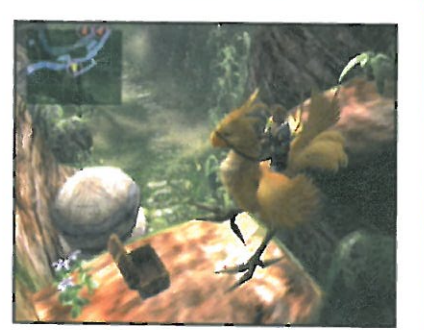
También nos aguardan miles de enemigos a los que derrotaremos mediante un fabuloso y rápido sistema de combate por turnos, que se basa en la estrategia para elegir el ataque y personaje adecuado.

¡Para no aburrirse!

En Spira, el mundo en que se desarrolla *FFX*, siempre quedan cosas por hacer, aparte de avanzar en la historia principal. ¿Qué tal os suena formar parte de un equipo de Blitzbol?, ¿y dedicaros a la caza del cofre?, ¿o buscar las mejores armas del universo? Son sólo algunas de las tareas que, de manera opcional, puedes llevar a cabo.



Podemos participar en varias ligas de Blitzbol, un deporte que combina el fútbol y el waterpolo.



Los secretos se cuentan por miles: hay armas ocultas, cofres, invocaciones... y muchas cosas más.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (172 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 10 · Diversión 10 · Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ Es una aventura única en todos los aspectos, desde los gráficos al propio argumento.

↓ Las voces no han sido dobladas al castellano, y los combates por turnos pueden cansar.

Uno de los mejores juegos del catálogo de PS2, si bien es cierto que para degustarlo a lo grande requiere tiempo y paciencia.

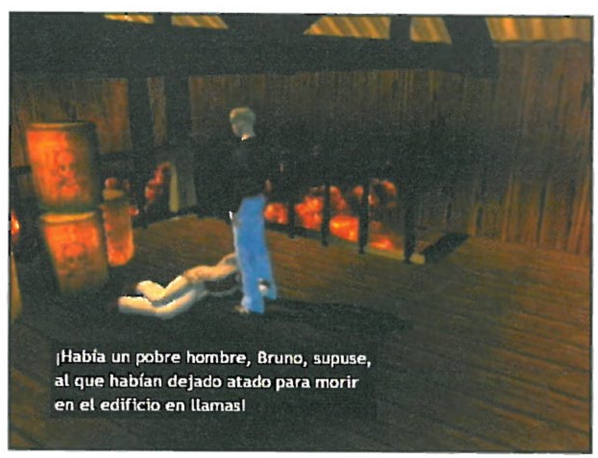


12+ Compañía **THQ** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

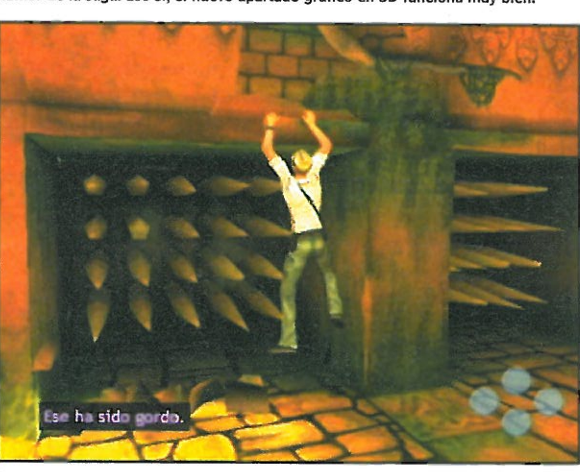
Broken Sword El Sueño del Dragón

Una aventura gráfica que te quitará el sueño

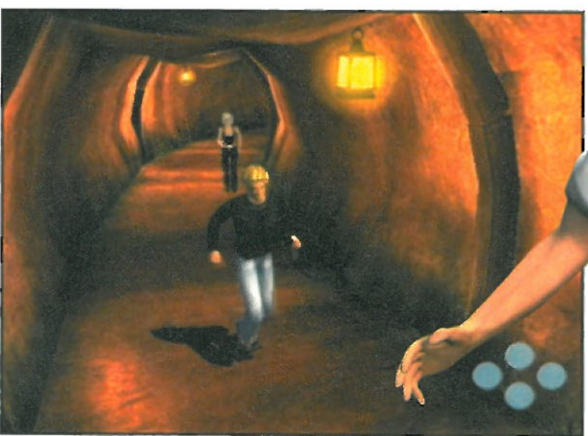
El mundo está en peligro y sólo tú puedes salvarlo. ¿Tus armas? Toda tu inteligencia y dotes de deducción para resolver la gran cantidad de puzzles que esconde esta fenomenal aventura.



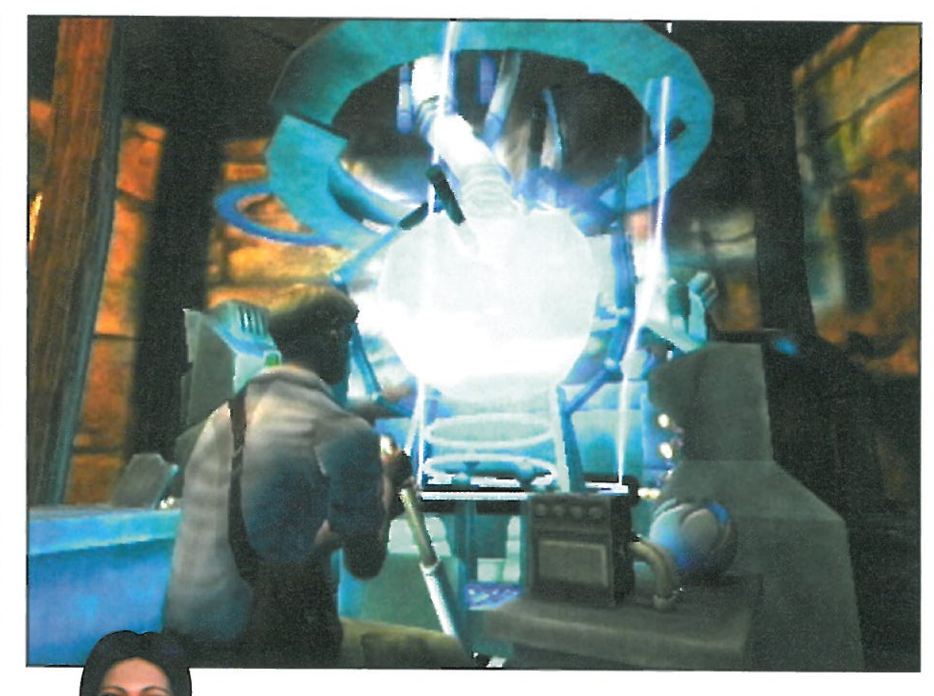
En esta tercera entrega de *Broken Sword* se mantiene el espíritu y el sentido del humor de la saga. Eso sí, el nuevo apartado gráfico en 3D funciona muy bien.



Recorreremos un buen número de lugares, como un castillo en Praga, el pueblecito inglés de Glastonbury o la selva del Congo. En todos hay un montón de obstáculos.



Como novedad, se han incluido algunos momentos de acción. Por ejemplo, en esta persecución tendremos que impedir que la señorita" nos alcance o si no...



George Stobbart y Nico Collard son dos buenos amigos que tienen la "sana" costumbre de entrometerse en las oscuras conspiraciones de todo malvado con delirios de grandeza y, por supuesto, desbaratar sus planes. Ya lo hicieron en los dos *Broken Sword* anteriores (aparecidos en PSOne) y ahora repiten en PS2 con *El Sueño del Dragón*, en el que nuestros héroes se enfrentan al Culto Dragón, una misteriosa secta. Su siniestro líder ha descubierto una nueva fuente de energía y piensa utilizarla para sus propios fines, aunque suponga un serio peligro para toda la Humanidad. Y aquí es donde entramos nosotros. Para ayudar a los protagonistas tendremos que ser muy observadores y usar toda nuestra lógica, porque el reto que se nos viene encima es, sencillamente, enorme...

ASÍ PUES, LA INTELIGENCIA es la mejor arma con la que contaremos a lo largo del juego. Como en toda aventura gráfica que se precie, tenemos que "comernos la cabeza" constantemente para resolver los muchísimos puzzles que se esconden en *El Sueño del Dragón*. Para ello, tendremos que explorar a fondo los escenarios, recoger los objetos que encontremos y averiguar para qué sirven. Y eso por no hablar de los cerca de 100 personajes secundarios que encontraremos y que nos ayudarán y darán valiosas pis-



El Sueño del Dragón es una aventura gráfica y por eso no abunda la acción. En su lugar tendremos que investigar, recoger pistas y, sobre todo, solucionar puzzles, que son la verdadera clave para avanzar.



Para resolver los numerosos puzzles hay que explorar muy bien los escenarios, coger los objetos que encontremos y averiguar su uso. Para ello tenemos un cómodo inventario y un intuitivo sistema de control.





tas para avanzar ¿Y cómo se plasman todas y cada una de estas acciones en el control? Pues de forma muy sencilla. Cuando nos acercamos a un objeto, zona o personaje con el que podemos interactuar, en la esquina inferior derecha de la pantalla veremos cuáles son las acciones disponibles y con qué botón se realizan. Es tan intuitivo que con sólo apretar un botón podemos realizar acciones tan distintas como saltar una valla, hablar sobre un determinado tema e incluso salvar la vida en los escasos momentos de "acción".

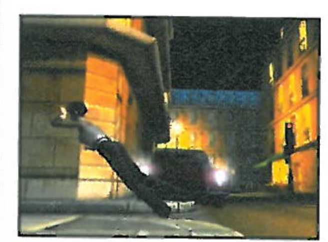
Por calidad, duración y capacidad de divertir, ésta es la mejor aventura gráfica que hoy por hoy tiene PS2.

ESTE SISTEMA DE CONTROL es toda una novedad en los *BS*, al igual que el renovado apartado gráfico, ahora en 3D. Eso sí, que los fans de la saga no se preocupen, porque se ha respetado tanto el doblaje original de los personajes como el sentido del humor de los anteriores juegos.

En fin, que *El Sueño del Dragón* es una aventura gráfica más que recomendable si te gusta estrujarte los sesos de manera divertida. Y si te has jugado los anteriores, seguro que te encantará.

Infiltración y acción... o casi

Aunque el desarrollo es muy "tranquilo", en algunos momentos nuestra vida correrá peligro. Para salvar el "pellejo" habrá que ser rápidos pulsando el botón adecuado o evitar que nos vean los guardias armados.



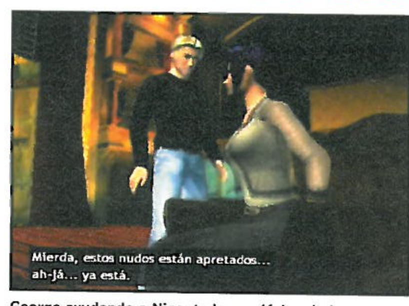
Para que el coche no nos arrolle hay que pulsar el botón en el momento adecuado.



En algunas zonas tenemos que infiltrarnos sin que nos vean. ¿De qué nos suena esto?

George y Nico: dos héroes con un mismo destino

La aventura comienza con los dos personajes en lugares distintos. Los manejaremos alternativamente hasta que logremos "juntarlos". Una vez en grupo, y salvo excepciones, controlaremos siempre a George, aunque podemos pedir ayuda a Nico si es necesario. De hecho, en algunos puntos no será posible avanzar sin la cooperación de los dos personajes protagonistas.



George ayudando a Nico: todo un clásico de la saga.



En muchos puzzles necesitaremos que ambos cooperen.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La trama, el "gancho" de los protagonistas y los puzzles mantienen el interés hasta el final.

↓ Que no te gusten estos juegos por su falta de acción y sus pesados tiempos de carga.

Una aventura gráfica sólida y con mucho ritmo que te enganchará sin remisión a poco que te gusten estos juegos. Muy recomendable.



16+ Compañía **Sony** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)**

Jak II: El Renegado

Mucho más que unas cuantas plataformas


Las habilidades de Jak se han multiplicado en esta secuela. Salta, dispara, conduce vehículos o hace "skate" sobre una "turbotabla". Y todas estas acciones podemos desplegarlas en cualquier momento del juego, con un control magnífico.

Sabe disparar, dar increíbles saltos, conducir y hasta hacer "skate". ¿Que no existe nadie tan completo? Pero si ya le conoces: se llama Jak y lleva un roedor parlanchín sobre su hombro.

Gracias a su extraordinario nivel técnico y a su divertido desarrollo, *Jak & Daxter* dejó muy alto el listón para los juegos de plataformas. Para superarlo, esta secuela ha traspasado los límites del género, mezclando de manera magistral saltos, conducción y disparos.

Los protagonistas vuelven a ser Jak (el personaje al que controlamos) y su inseparable Daxter, el animalillo parlanchín e irónico que nuestro héroe lleva al hombro. Ambos viajan 300 años en el futuro hasta Villa Refugio, ciudad gobernada por el tiránico Barón Praxis. Para acabar con él, nos moveremos con total libertad por la gigantesca ciudad realizando las más variadas misiones.

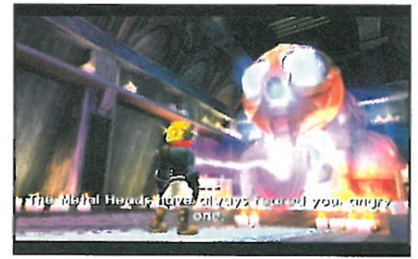
AL COMIENZO DE LA AVENTURA sólo disponemos de nuestra habilidad para el salto, pero pronto aprenderemos a robar y pilotar los vehículos voladores que recorren Villa Refugio y después conseguiremos armas de fuego y una turbotabla de "skate". Estas capacidades podemos usarlas en cualquier momento y con un control sencillo, preciso y satisfactorio. Alternarlas





El lado oscuro de Jak

Al llegar al futuro, Jak es sometido por Praxis a experimentos que le dotan de terribles poderes. Cuando Jak los desata se vuelve más rápido y fuerte durante unos instantes, y es capaz de ejecutar los demoledores ataques oscuros que irá aprendiendo durante la aventura. Unos poderes acordes con el desarrollo más "maduro", y con más acción, del juego.


A cambio de cráneos de "Cabezachapas", el Oráculo nos irá enseñando a ejecutar los ataques especiales.


Al invocar su forma oscura, Jak se vuelve más fuerte y ejecuta ataques que arrasan con grupos de enemigos.



Jak II sabe mezclar disparos, saltos y conducción como ningún otro juego, dando como resultado una aventura de acción y habilidad revolucionaria.



Desde luchar junto a personajes controlados por la CPU, a perseguir vehículos por la ciudad, las misiones de *Jak II* son un prodigio de variedad.





sin parar será la clave para resolver el sinfín de misiones del juego: tan pronto perseguimos bichos voladores sobre nuestra turbotabla como nos liamos a tiros contra decenas de enemigos, huimos por las calles de Villa Refugio en un coche volador, o exploramos un templo lleno de plataformas... Y eso sin mencionar minijuegos como las carreras de motos en el estadio. Poco importa que el desarrollo sea más lineal que en la primera parte, ya que tenemos que resolver las misiones en orden. Las enormes posibilidades de acción y la variedad de situaciones hacen que la diversión sea ilimitada.

ESTE AMBICIOSO DESARROLLO se ha plasmado con gran brillantez técnica: Villa Refugio nos deja con la boca abierta al contemplar sus calles llenas de peatones y vehículos, los escenarios tienen un nivel de detalle increíble y la ausencia de "popping" es casi total. Y el espectáculo continúa

En Jak II alternaremos sin pausa saltos, disparos y conducción para resolver las más variadas misiones.

con el diseño y animaciones de los personajes, la ausencia de tiempos de carga, o las escenas de vídeo en las que los personajes muestran una expresividad asombrosa. El apartado sonoro también sorprende por sus melodías, sus efectos y su excelente doblaje.

Estas virtudes técnicas son el colofón de un título que va a convertirse en un nuevo referente en los juegos de habilidad y acción. Una aventura completa que integra con maestría disparos, saltos y conducción, y en la que la diversión es tan enorme como las posibilidades de acción de su protagonista. Una experiencia que ningún buen aficionado a los videojuegos debe perderse.

De visita por Villa Refugio

A pie, sobre nuestra turbotabla o robando cualquier vehículo volador, podemos recorrer Villa Refugio con total libertad, asustando a la población y causando el caos entre el tráfico. Muchas misiones se desarrollan en estas calles, en las que además podemos activar pruebas de habilidad al margen de la trama principal, que sirven para desbloquear extras.



Podemos robar cualquier vehículo...



...y recorrer con él la inmensa ciudad.



La policía del Barón nos seguirá de cerca.



En estos puntos activamos "minipruebas".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1.203 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

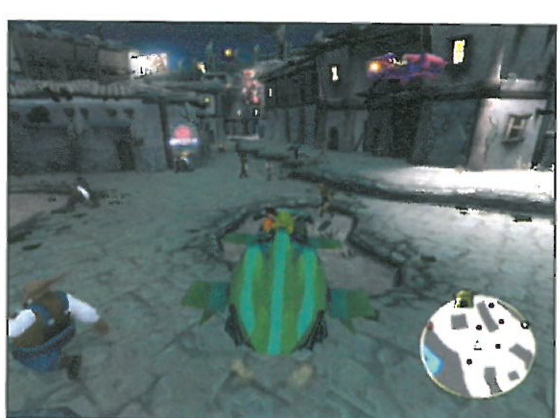
↑ La suma de saltos, disparos y conducción da como resultado una enorme diversión.

↓ El desarrollo es más lineal que el de la primera parte... y absolutamente nada más.

Una mezcla genial de plataformas, conducción y acción, que divierte como pocos y asombra con su técnica. Un nuevo clásico de PS2.



Técnicamente, *Jak II* es increíble. Desde las divertidas escenas de vídeo...

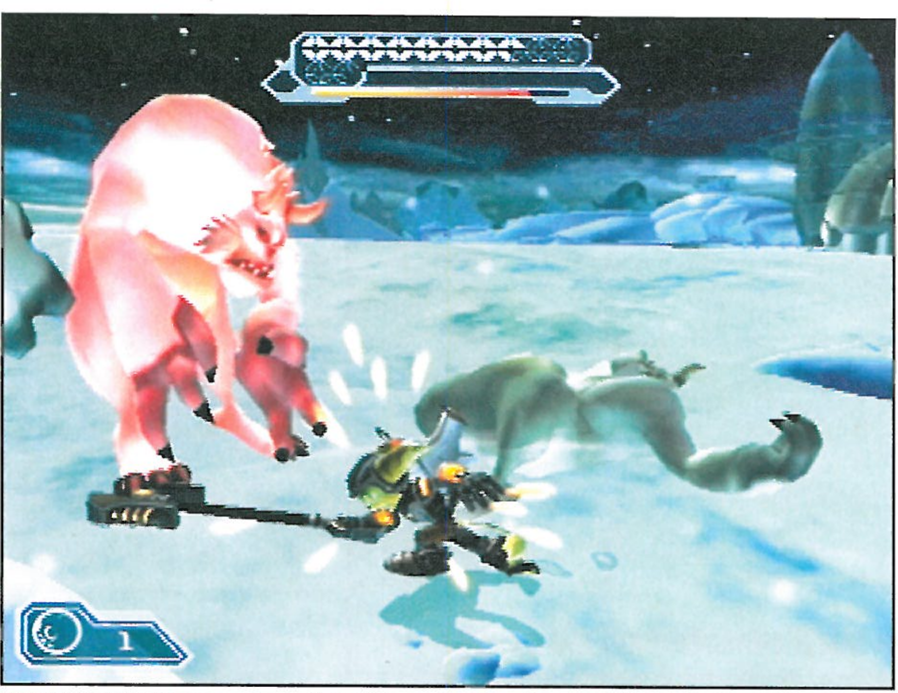


...a la inmensa Villa Refugio, llena de vehículos y peatones, todo asombra.

3+ Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Ratchet & Clank 2: Totalmente a tope

Exploración y saltos a mano armada



Ratchet & Clank 2 vuelve con su ambientación futurista y mucha más acción que en el juego original, y nos invita a recorrer con los protagonistas 20 planetas inspirados en entornos selváticos, arenosos desiertos, ciudades del futuro...



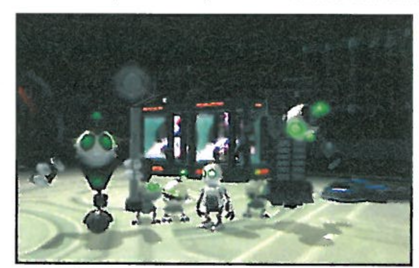
Para explorar veinte lejanos planetas hace falta una nave, propulsores para dar enormes saltos y, sobre todo, el arsenal más completo para acabar a tiros con las alimañas alienígenas.

El año pasado, el mecánico espacial Ratchet y su inseparable robot-mochila Clank demostraron que la unión de plataformas y disparos en un mismo juego podía ser un éxito rotundo. Y como nos dejaron con ganas de más, no han tardado en volver conservando sus señas de identidad: una estética futurista y de dibujos animados y un desarrollo que mezcla saltos y minijuegos con unas dosis de acción aún mayores que en la primera parte. Así, *R&C 2* nos invita a explorar una veintena de planetas en compañía de Ratchet y Clank, para detener las maquinaciones de la empresa interplanetaria Megacorp.

ESTA NUEVA MISIÓN NOS OBLIGA a superar zonas de saltos, resolver sencillos puzzles y utilizar aparatejos ya conocidos, como botas que se adhieren a las paredes, ganchos para balancearnos o alas para planear. Pero nuestra tarea principal en estos mundos hostiles será deshacernos de robots y aliens, que tienen la fea costumbre de atacar en grupos muy numerosos. Para ello, disponemos de un control que nos permite alternar nuestras armas de fuego a la velocidad del rayo, y librarnos de docenas de bichos en cuestión de segundos, en unos combates tan trepidantes como divertidos. La gran novedad con respecto a la primera parte es que la in-

Clank se independiza... un rato

Como en la primera parte, en momentos puntuales Clank bajará de la espalda de Ratchet y nosotros tomaremos su control. Como en el juego original, su principal habilidad es controlar a otros robots que pelean por él, a la que ahora se unen otras posibilidades, como abrir camino convirtiéndose en puentes o machacar obstáculos con un martillo...



Grupos de hasta 6 robots siguen a Clank y obedecen órdenes sencillas, como atacar o destruir obstáculos.



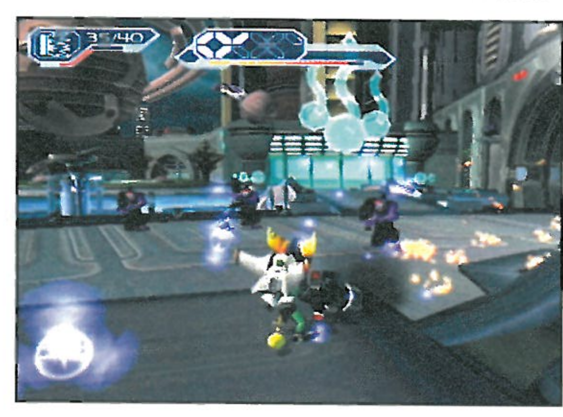
Con la ayuda de estas máquina tendremos que resolver puzzles sencillos pero divertidos.

Como en otros plataformas, los saltos comprometidos abundan, aunque aquí contamos con un montón de gadgets para superar su creciente dificultad.



El gran peligro del juego son los numerosos y variados enemigos, a los que venceremos con un futurista armamento en unos divertidísimos combates.





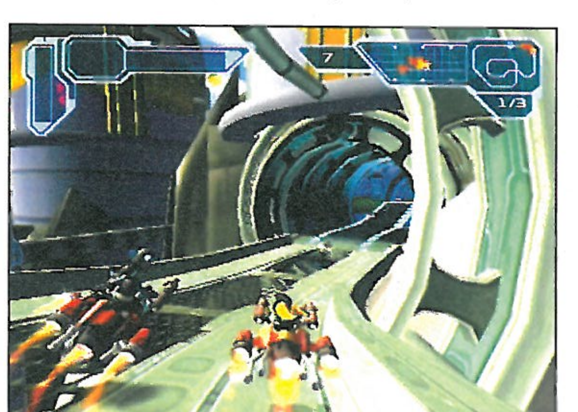
tensidad de la acción crece a medida que avanzamos en la aventura: la resistencia de Ratchet a los ataques aumenta con el combate, y nuestras armas evolucionan y se vuelven más destructivas cuanto más las usamos, algo imprescindible para vencer a enemigos cada vez más poderosos y resistentes.

Pero nuestro armamento cuesta dinero y para poder comprarlo debemos conseguir el vil metal en competiciones y minijuegos muy bien realizados y que aportan gran variedad al juego: carreras de motos voladoras, duelos de gladiadores galácticos, batallas de naves, o combates en los que Clank aumentará de tamaño y luchará con otros robots.

ESTE DESARROLLO NO DEJA lugar al descanso, y se plasma con un apartado técnico muy parecido al de la primera parte. Y aunque los gráficos ya no impresionan tanto, los modelos de los personajes mantienen su simpático aspecto y están bien animados. Y los mundos, a pesar de no ser demasiado grandes ni intrincados, mantienen su colorido y su variedad (zonas heladas, desiertos, selvas o ciudades futuristas). Pero la gran virtud técnica del juego reside en su capacidad para mostrar docenas de enemigos y espectaculares efectos sin que se aprecie ralentización alguna, favoreciendo así un espectáculo impresionante.

Ratchet y Clank regresan a PS2 con las pilas bien cargadas y ofreciendo más acción y diversión que nunca.

Por todo esto, Ratchet y Clank han vuelto a dar en la diana con su mezcla de saltos, minijuegos y, sobre todo, mucha acción. Si te gustó la primera parte, no dudes en hacerte con éste, porque aunque no sorprende tanto resulta aún más divertido.



Los minijuegos sirven para ganar dinero, y con éste, puedes comprar armas.



Además de saltar y disparar habrá combates de robots, carreras de motos...

24 armas letales

En *Ratchet & Clank 2* podemos conseguir el arsenal más completo y destructivo que se haya visto en juego alguno. 24 nuevas armas de todo tipo: las típicas pistolas de rayos, bombas y lanza-misiles vendrán acompañados de otras más originales, como robots que nos sirven de escolta, muñecos para distraer a los malos y un aparato que los transforma en ovejas.


Las torretas apuntan y disparan solas.


Una nueva: la "mini-bomba" atómica.


Y esta araña se acerca sigilosa y explota.


Este cañón los convierte en dóciles ovejas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (486 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Diversión estratosférica gracias a su variedad y sus elevadísimas cotas de acción.

↓ Aporta pocas ideas nuevas con respecto al primero, aunque mejora sus ingredientes.

Aunque no sorprende tanto como la primera parte, su mezcla aún más intensa de saltos con acción resulta más divertida... si es posible. **9**

3+ Compañía **Sony** | Precio **59,99 € (9.981 ptas.)**

Sly Raccoon

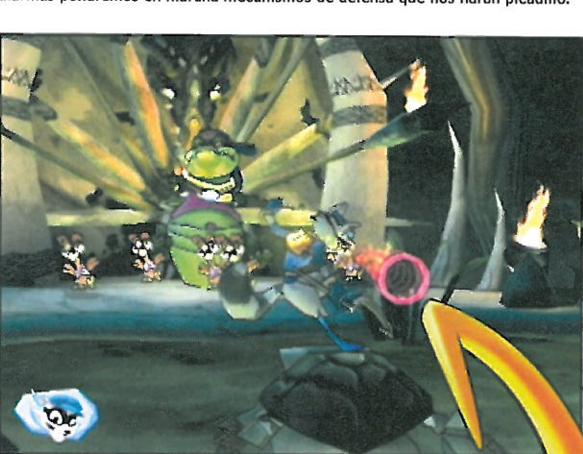
Llega el "Solid Snake" de las plataformas

Sony pone las plataformas al servicio de la infiltración (¿o es al revés?) en un título en el que tendremos que mostrar tanto nuestra habilidad con el salto como nuestras dotes de espía.



En *Sly Raccoon* hay que procurar pasar desapercibidos, porque si activamos las alarmas pondremos en marcha mecanismos de defensa que nos harán picadillo.





Como buen plataformas, no faltarán los enormes jefes finales, aunque las peleas serán tan originales como ésta: un minijuego musical.



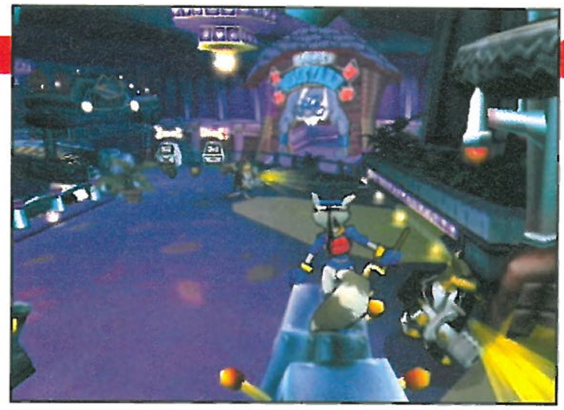
La variedad de las situaciones es enorme. Aquí debemos escapar de esta enorme criatura que nos persigue por el pantano mientras devora las plataformas.

Los grandes juegos de plataformas se han caracterizado, además de por tener un gran apartado gráfico, por ofrecer algo más que "dar saltitos". La prueba la tenéis en sagas tan conocidas como *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*. Pues bien, al lado de estos ilustres títulos podéis colocar, y con letras doradas, un juego más: *Sly Raccoon*, un título que combina magistralmente la infiltración "seria" con los mejores saltos.

Sly Cooper es un mapache que pertenece a un antiguo linaje de ladrones. Durante años, todas las generaciones de ladrones han ido anotando sus técnicas en un libro, que ha sido robado por cinco villanos y dividido en otras tantas partes. Nuestra tarea en la piel de Sly es recuperarlo, infiltrándonos en las guaridas de estos malhechores y consiguiendo las siete llaves que hay en cada una de ellas. ¿Hemos dicho infiltrándonos? Pues sí. Aunque en el desarrollo abundan las plataformas, éstas no serán nuestro único obstáculo.



DEBEMOS SORTEAR DESDE distintos sistemas de alarma hasta guardias con cono de visión, al más puro estilo *Metal Gear*, que si nos descubren nos harán picadillo. Por suerte, contaremos con un buen puñado



En este original plataformas, además de saltar y pelear deberemos ser sigilosos. Si evitamos los conos de visión de los guardias, o nos detectarán.



Uno de los atractivos del juego es su preciosa estética de dibujos animados, que consigue que resulte tan bonito de ver como divertido de jugar.



de habilidades de ladrón, que van desde lo más básico (como andar pegado a una pared) hasta otras más complejas que ganaremos según avance el juego (como caminar por superficies muy estrechas o hacernos "invisibles"). Además, también podremos "repartir estopa" gracias a nuestra guadaña. Y no penséis que realizar estas acciones es difícil, porque el control es preciso y está muy bien ajustado.

Original, ¿verdad? Pues esperad, porque la fiesta no acaba aquí. Aunque los niveles suelen ofrecen la mencionada combinación entre infiltración y plataformas, para conseguir algunas llaves debemos realizar otro tipo de tareas, como ganar una carrera o hacer de francotirador. La variedad de situaciones que nos vamos a encontrar es digna de elogio.

AUNQUE PAREZCA MENTIRA, lo mejor de todo no es ni su original planteamiento ni su variado desarrollo. Y es que el apartado gráfico brilla de tal forma que dudaréis si estáis jugando o viendo una película de dibujos animados. El genial uso de la técnica "cel shading" (que dota a los gráficos de un estilo "animado") junto a un exquisito tratamiento del color y unas animaciones soberbias consiguen unos resultados realmente sobresalientes, a la altura de lo mejorcito del género y muy apropiados para el sentido del humor que rebosa por todos lados en esta juego.

Si te gustan los juegos variados, originales y sorprendentes, no puedes perder de vista Sly Raccoon.

La parcela sonora tampoco le anda a la zaga. Melodías de calidad, efectos sonoros alucinantes y un doblaje realmente bueno (donde también participa Miguel Ángel Garzón, el entrañable "Quique" de "Farmacia de Guardia") ponen la guinda al juego.

La única pega que le hemos encontrado es que puede resultar algo corto, ya que ofrece sólo unas 12 horas de juego, aunque también es cierto que cada escenario esconde secretos, en forma de búsquedas, que pueden alargar bastante la diversión. En cualquier caso, si te gustan los juegos de plataformas variados y técnicamente impresionantes (y éste lo es), no te lo puedes perder por nada.

Armas de mapache

Como buen ladrón, tendremos un variado repertorio de técnicas para poder pasar desapercibidos. Aparte de los movimientos especiales, en algunos casos podremos usar elementos del entorno para avanzar.



Con el barril evitamos ser vistos, además de funcionar como "chaleco antibalas".



También nos podemos enganchar con la guadaña para sortear grandes saltos.



En algunos puntos podremos pegarnos a los muros para evitar ser vistos.



Un accesorio interesante que tenemos desde el principio son los prismáticos.

Todo por las llaves

Además de la combinación entre infiltración y plataformas, para conseguir algunas llaves que dan acceso al fin del nivel hay que superar una serie de variados minijuegos. Fases de puntería, de habilidad, musicales, de conducción... en fin, todo un "rosario" de retos a cual más divertido.



Manejar una lancha y atrapar pirañas para después encender todas las antorchas es uno de los retos.



Otra prueba es hacer de francotirador para cubrir a nuestro timorato compañero y así conseguir la llave.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (49 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ El apartado gráfico, la música, el doblaje, el variado desarrollo, el sentido del humor...

↓ Puede que no dure mucho, aunque encontrar todos los secretos tiene su miga.

Por su brillante apartado técnico y su variado y divertido desarrollo, es un plataformas que ningún fan del género debería dejar escapar.



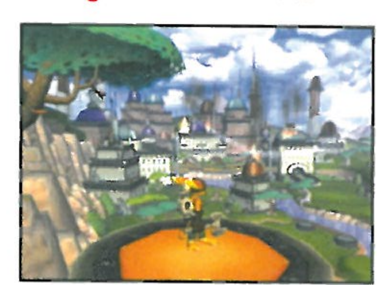
3+ Compañía **Sony** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Ratchet & Clank

¡Salva el universo por 30 Euros!

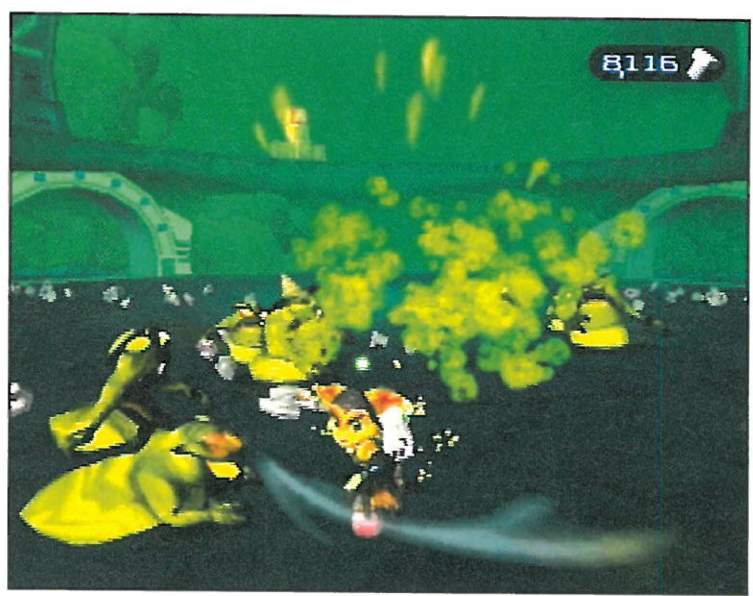
Si te atrae la idea de acompañar a Ratchet, pero el precio de la segunda parte te parece demasiado alto, tranquilo, su versión Platinum es igual de divertida.





Siguiendo la moda de los juegos con un disparatado dúo como protagonista, *R&C* nos presenta a Ratchet, un mecánico espacial con ganas de aventura, y a Clank, un robot enano que por accidente descubre las malvadas intenciones de un tirano que pretende construir un planeta nuevo robando lo mejor de otros. Ambos personajes unirán sus modestas fuerzas y recorrerán la galaxia para impedirlo, aunque para ello tendrán que enfrentarse a una aventura plagada de peligros.

LA ACCIÓN ES LA NOTA predominante a lo largo y ancho de los 16 mundos que componen el juego. En todos ellos cumpliremos las misiones típicas, como participar en carreras, al tiempo que sorteamos saltos imposibles, buceamos, trepamos... Sin embargo, el rasgo que más diferencia a *R&C* de otros juegos similares son los abundantes disparos. Sólo así se explica la presencia de más de 15 armas, entre las que hay artilugios tan curiosos como unos perros robot que explotan al tocar su objetivo. Esto, sumado a un apartado técnico sobresaliente, un desarrollo plagado de sorpresas y una duración a prueba de bombas, hace de *R&C* un plataformas imprescindible.



El gran acierto de *R&C* reside en que combina como nadie los ingredientes de los plataformas de toda la vida, en los que hay saltos y pruebas de habilidad, con los niveles de disparo continuo.



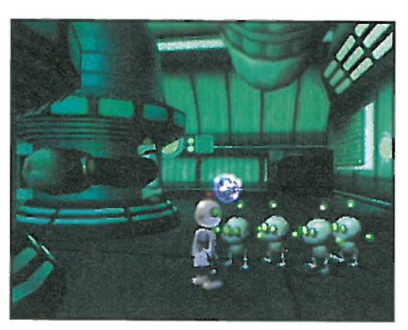
Ratchet puede utilizar más de 15 armas distintas, entre las que hay los típicos lanzallamas, y otros artilugios más ingeniosos, como una aspiradora que utiliza los enemigos absorbidos como munición.

Para todos los gustos

Junto con las partes de acción, otro de los aspectos más característicos de *R&C* es la gran variedad de cosas que tenemos que hacer. Desde carreras, puzzles, minijuegos, enfrentamientos con jefes finales... y eso sin contar con un montón de situaciones especiales que, por supuesto, no os vamos a desvelar.



En *R&C* tenemos que superar un montonazo de retos, como estos puzzles con rayos láser.



En ciertos niveles también manejar a Clank, que puede controlar a unos pequeños robots.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**



Gráficos 9 Sonido 9 Diversión 9
Duración 9 Calidad/Precio 10

↑ La genial mezcla de plataformas y acción, y la increíble variedad que ofrece su desarrollo.

↓ Como sucede en este tipo de juegos, en ocasiones la cámara juega malas pasadas.

Uno de los mejores plataformas de PS2. Es divertido, largo, variado y con una visión del género muy original. Y a un precio...





12+
www.pegi.info
JAK II™
EL RENEGADO
La rebelión ha comenzado.
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE JAK DAXTER SAMOS KEIRA BARÓN PRAXIS TORN ASHLIN KREW SIG
UNA PRODUCCIÓN NAUGHTY DOG "JAK II, EL RENEGADO" BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JASON RUBIN Y ANDY GAVIN RESPONSABLE ARTÍSTICO Y DE ANIMACIÓN JASON RUBIN RESPONSABLE DE PROGRAMACIÓN ANDY GAVIN
DIRECTOR CREATIVO E. DANIEL AREY DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN STEPHEN WHITE DIRECTOR DE ARTE, DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN BOB RAFEI
EVAN WELLS
NAUGHTY DOG
ESCRITA POR JASON RUBIN DIRIGIDA POR ANDY GAVIN EXCLUSIVO PARA PlayStation 2
WWW.JAK2ELRENEGADO.COM
PlayStation 2
PlayManía: 10/10 "Un nuevo clásico para PS2. Una mezcla genial de plataformas, conducción y acción, que divierte como pocos y asombra con su técnica"
HobbyConsolas: "Carreras, disparos, plataformas, skateboarding...sin duda, este juegazo lo tiene todo para divertir [...] Llega la aventura total."
Revista Oficial de PS2: "Impresionantes efectos de luz, motor gráfico insuperable, modelado de personajes perfectos, localizaciones de ensueño..."
¿quién se apunta?
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
Jak II is a trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2003 Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe, developed by Naughty Dog.

3+ Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

WRC 3

Vuelve el rally más completo y asequible

Si tu ilusión siempre ha sido lograr el triunfo en el Campeonato del Mundo de Rally, prepárate para darlo todo al volante. El camino hasta la victoria es largo y el cronómetro no perdona...



Para triunfar en todas las superficies a las que nos enfrentaremos (tierra, asfalto, gravilla, nieve...), debemos elegir los componentes adecuados para nuestro coche.





El control resulta un poco más sencillo que en otros simuladores. Eso sí, los coches "pesan" poco, por lo que a veces cuesta mantenerlos bajo control. Mucho ojo.

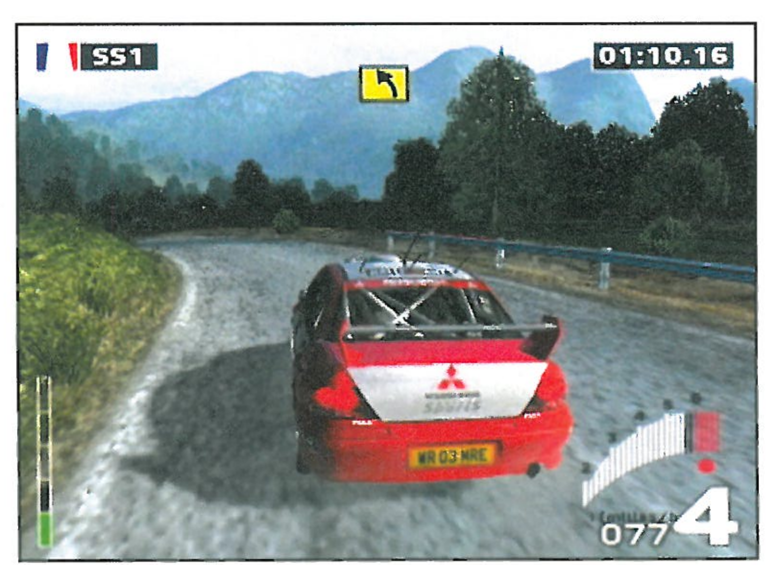


Podemos correr el Campeonato del Mundo con un total de 20 coches, todos ellos reales: Ford Focus, Citroën Xsara, Subaru Impreza...

De todos los juegos de rally que tenemos en PS2, sólo hay una serie capaz de hacerle sombra a los *Colin McRae*. Ésa es *World Rally Championship*, juegos que siempre se han caracterizado por exhibir un fenomenal despliegue gráfico y todo el encanto de la licencia oficial. Pues esta tercera entrega no es una excepción. En ella vamos a encontrar todos los rallies, coches y pilotos del Campeonato del Mundo, con la licencia oficial de la FIA. Y todo envuelto en un apartado visual de auténtico lujo.

ASÍ PUES, PREPARAD EL CASCO y vuestros mejores reflejos al volante, porque os espera el Campeonato del Mundo. O, lo que es lo mismo, una dura lucha contra el cronómetro en un total de 14 rallies con 9 tramos en cada uno. Toda un reto para el que podremos elegir cualquiera de los 8 coches que disputan la prueba (Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza...) así como sus pilotos, incluyendo a "nuestro" Carlos Sáinz.

A la hora de conducir, vamos a encontrar un estilo muy parecido al de las anteriores entregas. El control es sencillo, menos exigente que en los *Colin McRae*, aunque la dureza de los trazados y el poco peso de los coches nos obligará a dar lo



En nuestra "solitaria" lucha contra el cronómetro vamos a correr por un total de 14 países tan dispares como Suecia, Argentina, Reino Unido o España. Y cada uno con sus particularidades, claro.



Gráficamente, *WRC3* resulta realmente impresionante. Los fotorrealistas escenarios, el exquisito modelado de los coches, los efectos de luz, polvo, humo, nieve... todo brilla a un nivel más que notable.





mejor de nosotros mismos. Eso sí, los coches responden a la perfección en todas las superficies, desde los nevados tramos suecos al asfalto del Rally de Catalunya.

AL REALISMO QUE APORTA la ya mencionada licencia oficial hay que añadir el impresionante apartado gráfico de *WRC3*, que consigue que nos "creamos" con creces que estamos disputando el Campeonato del Mundo de Rally. Todos y cada uno de los paisajes están recreados de manera asombrosa. Los escenarios son más profundos que nunca y además no presentan nada de niebla (aunque sí un leve "popping"). Y los coches están modelados de forma exquisita, casi tanto que nos va a dar pena ensuciarlos y abollarlos al colisionar...

Su apabullante apartado gráfico y su asequible control son los atractivos de WRC3, junto a la licencia oficial.

En fin, que *WRC3* vuelve a ofrecer rally del bueno tanto si jugamos solos como en compañía (permite 2 jugadores simultáneos y hasta 4 alternativos). Si te gusta esta especialidad y buscas un simulador que lo tenga todo y que además aproveche la licencia oficial, no lo dejes escapar o te arrepentirás.

Con licencia para divertir

WRC3 vuelve a incluir la licencia oficial de la FIA. Esto quiere decir que en el juego están todos los rallies, coches, pilotos y patrocinadores reales de la temporada 2003, incluido el nuevo Rally de Turquía.



Carlos Sáinz estrena coche (Citroën Xsara) y copiloto (Marc Martí) en esta edición.



Están todos los rallies del Campeonato, incluido el de Turquía, que es nuevo.

Los coches del Campeonato y otras sorpresas

En *WRC3* podemos competir con un total de 20 coches. Desde el inicio, podemos elegir cualquiera de los 8 modelos "de siempre": Focus, Xsara, etc. Posteriormente, una vez desbloqueados, estarán a nuestro alcance los 7 coches de la clase Extreme (mucho más potentes) y los 5 de la Concept, modelos igualmente reales pero de carácter experimental. ¡Elige el tuyo y a por la victoria!



Los coches de la clase Extreme son potentísimos.



La clase Concept esconde modelos experimentales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (112 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9 **Duración** 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su fenomenal y creíble apartado gráfico, la licencia oficial, los nuevos coches...

↓ Los coches "pesan" poco y su control a algunos les parecerá poco exigente.

Un simulador de rallies completo y muy bien acabado técnicamente. Además, aprovecha como nunca la licencia oficial. Muy recomendable.



16+ Compañía **Rockstar** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)**

Midnight Club 2

Velocidad extrema bajo luces de neón

Las calles de París, Tokio y Los Ángeles tienen nuevo dueño. Elige tu mejor coche y lánzate a competir en intensas carreras en las que sólo hay que respetar una norma: llegar el primero.

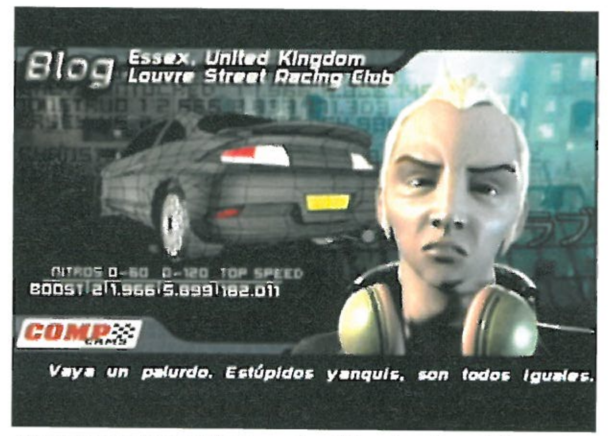


El objetivo del modo principal es ser el primero en carreras clandestinas, que se desarrollan en tres ciudades reconocibles: Los Ángeles, París y Tokio.





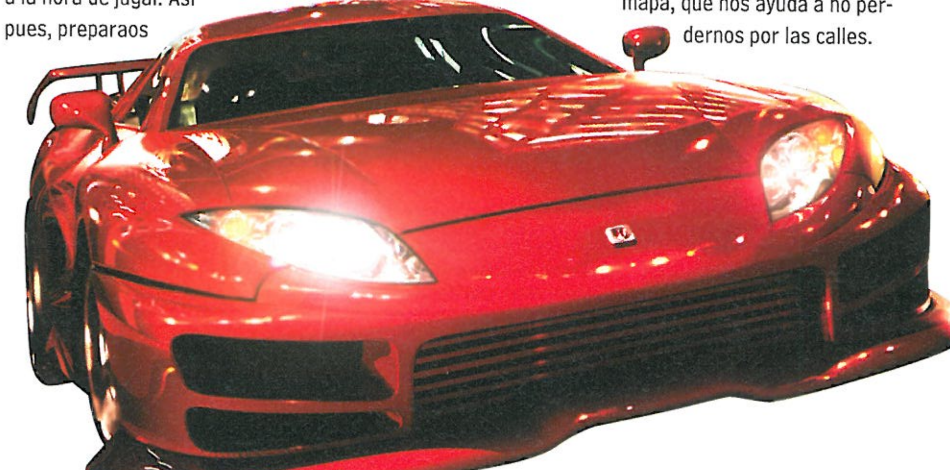
En el modo Arcade tendremos otros retos, como el típico "captura la bandera", al que también podemos jugar con otro amigo a pantalla partida.



Jugando en solitario competiremos con los pilotos más vacilones del lugar. El tono "macarra" es una constante, como en todos los juegos de Rockstar.

Conducir a toda velocidad por circuitos urbanos con una única regla: ganar cueste lo que cueste. Ésta es la atractiva propuesta de *Midnight Club 2*, lo último de Rockstar, los autores de la serie *GTA*. Esta idea, que ya estaba en la discreta primera parte, da lo mejor de sí en esta continuación, gracias a su frenético ritmo y a la enorme libertad que concede a la hora de jugar. Así pues, preparaos para pisar el acelerador a lo bestia en retos y carreras que no tienen nada de civilizado...

LAS CARRERAS SE DESARROLLAN en tres ciudades que, por supuesto, tienen su tráfico, sus peatones y sus normas de circulación. Pero esto no va con nosotros. Nuestro único objetivo es llegar a la meta antes que nuestros competidores, esquivando o llevándonos lo que sea por delante. Como además no vamos por un circuito cerrado, sino que se trata de llegar de un punto a otro de la ciudad, tenemos libertad absoluta para elegir el camino. Esto quiere decir que, además de darle "caña" al coche, tendremos que tener algo de picardía para elegir la mejor ruta, aprovechando saltos, atajos y demás. Por fortuna, contamos con un mapa, que nos ayuda a no perdernos por las calles.

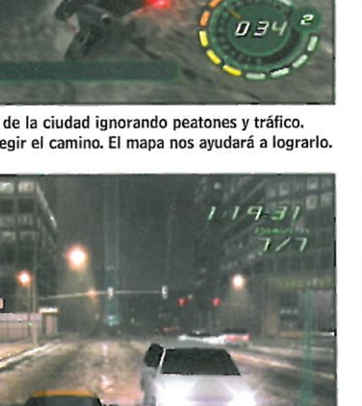




Hay que ir de un punto a otro de la ciudad ignorando peatones y tráfico. Tenemos total libertad para elegir el camino. El mapa nos ayudará a lograrlo.



Como las carreras son salvajes, tendremos casi siempre a la policía detrás para detenernos. Esquivar su vigilancia supone un reto adicional.





Este atractivo concepto lo vamos a disfrutar en distintos modos de juego. La opción principal es el modo Profesional, donde el objetivo básico es retarnos con los conductores más temerarios en frenéticas carreras por la ciudad. El camino a seguir lo marcan los "checkpoints", y los premios que iremos obteniendo por ganar son los coches de nuestros rivales y algunas maniobras especiales, como un turbo adicional.

Aparte de este modo principal, también tenemos un modo Arcade para uno o dos jugadores, en el que podremos desde dar un tranquilo paseo hasta participar en retos como el conocido "captura la bandera". Y además tenemos la opción de editar nuestras propias carreras, con nuestras reglas...

COMO EXCEPCIONAL COLOFÓN, *MC2* también tiene funciones Online. Imaginad todo lo que os hemos contado aplicado a emocionantes carreras en las que pueden participar hasta 8 jugadores. Nosotros ya hemos podido probarlo y os aseguramos que la diversión se dispara considerablemente.

Y si a la hora de jugar no tiene desperdicio, técnicamente tampoco se queda atrás. Las tres ciudades en las que se desarrollan las carreras (Los Angeles, París y Tokio) son enormes y tienen numerosos detalles reconocibles. La sensación de velocidad al atravesarlas es alucinante, consiguiendo así unas carreras vibrantes que quedan bien acompañadas por una acertadísima banda sonora. La única pega del apartado gráfico es el modelado de los coches, bastante pobre en líneas generales, al igual que sus deformaciones cuando chocamos. Eso sí, los reflejos en tiempo real en la chapa y los efectos de luz están muy logrados.

Pero lo que más nos ha gustado de *MC2* es la diversión que provocan sus vertiginosas carreras. La cantidad de opciones, el genial control de los vehículos y la inteligencia de los rivales consiguen que nunca nos cansemos de jugar. Por todo ello, *MC2* es, actualmente, el arcade de velocidad más entretenido de PS2.

Por su ritmo y cantidad de opciones, Midnight Club 2 es divertidísimo en solitario, y mejor aún jugando Online.

Truca tu coche

A medida que avancemos en el juego, iremos consiguiendo más y más vehículos: coches, motos y algún prototipo. En total hay 27, y aunque ningún modelo es real, la mayoría se "inspiran" en alguno. Pero lo mejor de todo es que con ellos podremos realizar alucinantes maniobras especiales.



Salir quemando ruedas es uno de los movimientos más "vacilones" del juego.



Otra maniobra espectacular es conducir a dos ruedas. Además, es sumamente útil.



Los últimos vehículos incluyen armas, como ametralladoras o lanzamisiles.



En el modo Arcade además hay ítems para congelar, hacernos invisibles... etc.

Carreras Online

MC2 es el primer arcade de carreras en incorporar modos de juego Online, para un total de 8 jugadores simultáneos. En estos modos se reproducen todas las virtudes del juego para un sólo jugador, pero con el aliciente de que nuestros adversarios son humanos... y pueden hacernos la puñeta.



En los "piques" Online (a través de Internet), pueden participar hasta 8 jugadores de toda Europa.



Por medio de un teclado USB, o con el pad, es posible chatear con otros jugadores durante las carreras.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · TARJETA ETHERNET · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La libertad de acción que da y su fenomenal control, que aseguran diversión para rato.

↓ Los coches podrían estar mejor realizados y, ya puestos, ¡queremos más modelos y reales!

Un salvaje arcade de carreras que resulta tan sólido técnicamente como divertido a la hora de jugar. Y además lo podemos jugar Online.



3+ Compañía **Codemasters** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Colin McRae Rally 04

Cuatro derecha, dos izquierda, a raaas...

Prepárate para sentir en tus propias carnes toda la emoción del mejor rally. Agarra fuerte el volante y lánzate a una dura lucha contra el cronómetro donde sólo los más hábiles logran ganar.



Las superficies sobre las que corremos son variadas y con muchos matices: asfalto con nieve, con hielo, con gravilla... Hay que tenerlo en cuenta al elegir componentes.





El juego consigue que nos sintamos como auténticos pilotos, y más si optamos por la perspectiva interior. Observad cómo la nieve reacciona contra el parabrisas.



El control es algo exigente, pero a la vez muy preciso. Los coches responden a la perfección a nuestras órdenes.

Después de dos fenomenales entregas para PSOne y una tercera y no menos genial para PS2, la serie *Colin McRae* vuelve a la palestra. En menos de un año, los chicos de Codemasters se han superado a sí mismos con un título que consigue hacernos sentir toda la emoción de esta especialidad. Así de sencillo.

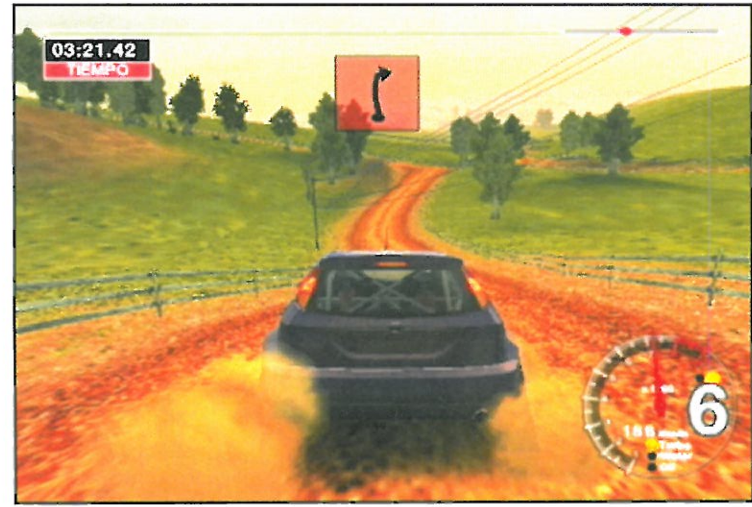
Y es que en lo que a realismo se refiere, pocos juegos consiguen acercarse a las sensaciones transmitidas por *Colin McRae Rally 04*. Durante los 8 rallies que tiene el Campeonato (con algo más de 50 tramos cronometrados), nos vamos a sentir como auténticos pilotos, gracias en buena medida a su gran sistema de control, exigente pero a la vez muy preciso.

ASÍ, TODOS LOS COCHES RESPONDEN a nuestras órdenes a la perfección, ofrecen una sensación de peso muy realista y, por supuesto, reaccionan de manera distinta según el terreno al que nos "enfrentemos". El nivel de realismo alcanzado es tal, que nos encontraremos con más de 30 clases distintas de terreno. Sobra decir que, para llegar a ganar, tendremos que ser muy hábiles al volante, sin descuidar además otros aspectos como elegir los componentes adecuados para cada etapa o arreglar los desperfectos del coche en las áreas de servicio.

Afortunadamente, en esta ocasión podemos disputar el campeonato con cualquiera de los 19 coches disponibles (tres más que en el anterior). Entre ellos están



Colin McRae Rally 04 es un simulador puro y duro. Así pues, en los 8 rallies que ofrece competimos siempre contra el cronómetro y no contra otros coches simultáneamente.



Gráficamente, *Colin McRae Rally 04* deslumbra tanto en coches como en escenarios, además de cuidar detalles como la recreación del polvo, la lluvia... etc. Eso sí, es bastante parecido a la entrega anterior.





todos los modelos y marcas que compiten en el Campeonato del Mundo (como el Citroën Xsara o el Ford Focus) y algunos curiosos modelos ocultos, como la furgoneta Ford Transit o el Citroën 2CV.

SI JUGANDO RESULTA ATRACTIVO, en las cuestiones gráficas y técnicas ocurre lo mismo. Sin suponer una auténtica revolución, lo cierto es que se han pulido y corregido un montón de cosas con respecto a la tercera entrega. Esto se nota sobre todo en los escenarios, más dinámicos, profundos y creíbles. Además, en esta ocasión el popping se ha reducido prácticamente al mínimo, con lo que la fluidez y sensación de velocidad es total. Y en cuanto al modelado de los coches, sigue siendo brillante, aunque ahora se ensucian y deforman de forma mucho más realista.

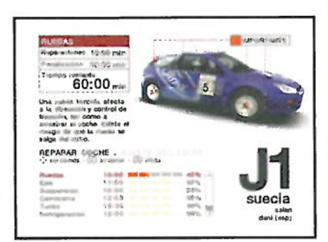
Por su realismo y su enorme calidad técnica, Colin McRae 04 apasionará a los verdaderos fanáticos del rally.

Por lo demás, seguimos echando en falta algo más de calidad en los efectos de luz y un mayor número de vistas (sólo tres), pero como podéis ver, estas pegas son mínimas.

Lo que sí se ha mejorado de forma radical es el sonido. Ahora los efectos sonoros cambian sensiblemente en función de si conducimos bajo una perspectiva interior o exterior. Es un detalle más de un simulador de rally francamente bueno. No sorprende tanto como el anterior, pero sí logra mejorarlo. Si te apasiona el rally, no te lo pienses.

Coches reales

En el juego nos vamos a encontrar desde los modelos que corren el Campeonato del Mundo hasta otros coches más curiosos, como algunos modelos de los años 80, prohibidos ahora por su potencia. Éstos últimos hay que desbloquearlos logrando buenos tiempos y ¡todos ellos son reales!



En total hay 19 coches disponibles, 3 más que en la entrega anterior de *Colin*.



Una vez desbloqueados, podemos correr el Campeonato con cualquier coche.

Pruebas especiales con jugosas recompensas

Una de las novedades más acertadas de *Colin McRae 04* es que ahora podremos lograr nuevos componentes para nuestro coche si superamos unas pruebas. Éstas suelen ser de habilidad al volante, como derrapar hasta desgastar los frenos o "destrozar" los amortiguadores dentro de un tiempo. Una vez superada la prueba, acoplaremos las mejoras a nuestro coche.



Superando estas pruebas mejoraremos nuestro coche.



Los premios son nuevos neumáticos, mejores frenos...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (2770 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ El sistema de control, los gráficos, los efectos sonoros... todo es muy realista.

↓ Se parece al anterior y no hubiera estado de más alguna opción o ránking Online...

Un simulador de rally muy realista, tanto técnicamente como a la hora de jugar. A poco que te guste esta especialidad disfrutarás de lo lindo.

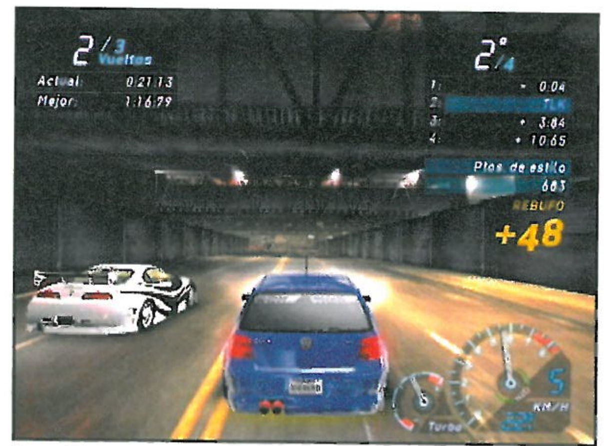


3+ Compañía **EA Games** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

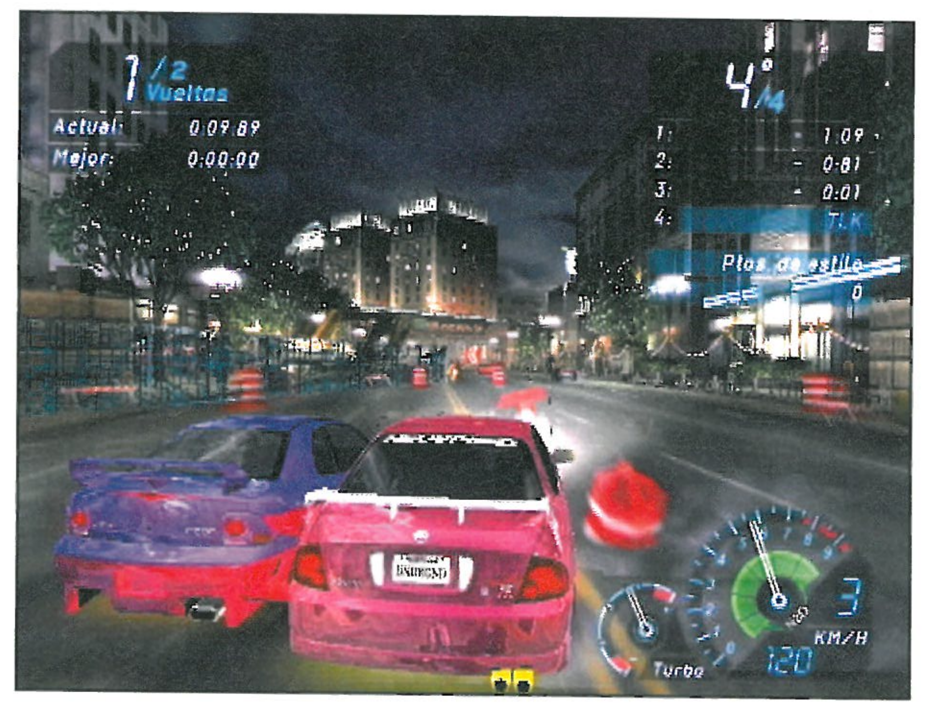
Need for Speed Underground

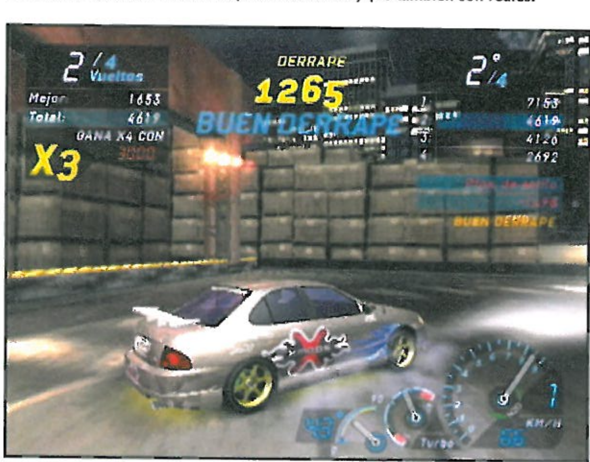
Velocidad y "tuning" en la jungla de asfalto

Modificar coches a nuestro antojo y participar en carreras nocturnas ilegales. Esta es la divertida propuesta de *NFS Underground*, un arcade donde la velocidad es la única norma a seguir.

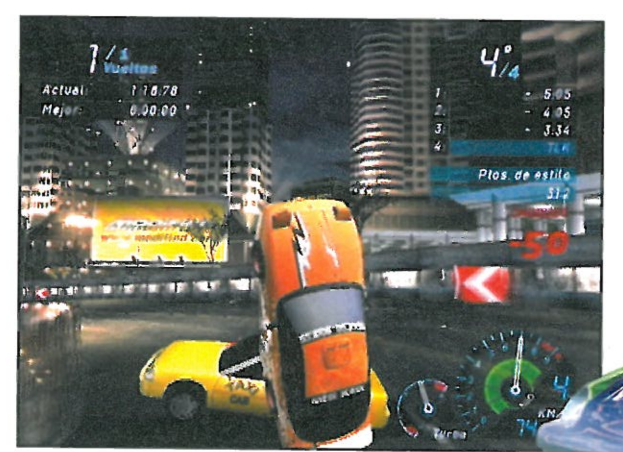


Un total de 20 coches de ensueño, todos modelos reales, son los que podemos conducir y modificar con todo tipo de accesorios, que también son reales.





Las maniobras salvajes, como derrapes o saltos, proporcionan puntos de estilo que nos dan acceso a los más modernos componentes y adornos para los coches.

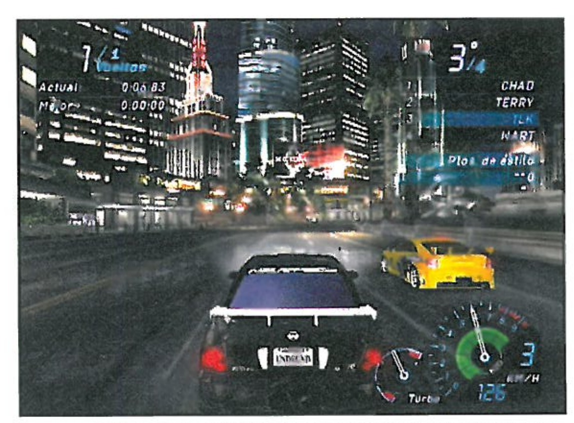


El constante tráfico que inunda los circuitos provocará que en numerosas ocasiones suframos aparatosos y espectaculares accidentes.

Tras el éxito de películas como "A todo gas", en la que los coches trucados y las carreras nocturnas inundaban la gran pantalla, aparece ahora *NFSU*, un trepidante arcade que nos permite revivir esas competiciones ilegales pero elevadas a la máxima potencia.

En *NFSU* todas las carreras se desarrollan en una enorme ciudad repleta de tráfico, donde para llegar los primeros tendremos que saltarnos a la "torera" todas las normas de circulación y realizar las maniobras más arriesgadas, como derrapes, trompos o circular en dirección contraria... Todo ello es posible gracias a un control excelente, que permite todo tipo de diabluras al volante de los 20 vehículos reales que tenemos a nuestra disposición.

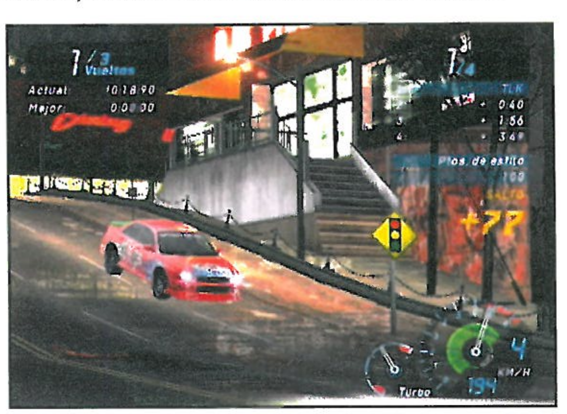
PERO LO MEJOR DE TODO es que cada maniobra que realicemos nos reportará unos útiles puntos de estilo, con los que vamos accediendo a nuevos componentes (también reales) para nuestro vehículo. Según vayamos desbloqueando estos nuevos accesorios, podremos utilizarlos para modificar los coches a nuestro antojo: enormes alerones, pegatinas, motores más potentes... El objetivo no es sólo tener el coche más potente, sino también el más "molón" de la ciudad. Por supuesto, podemos "tunear" los coches en cualquiera de los modos de juegos disponibles, desde el

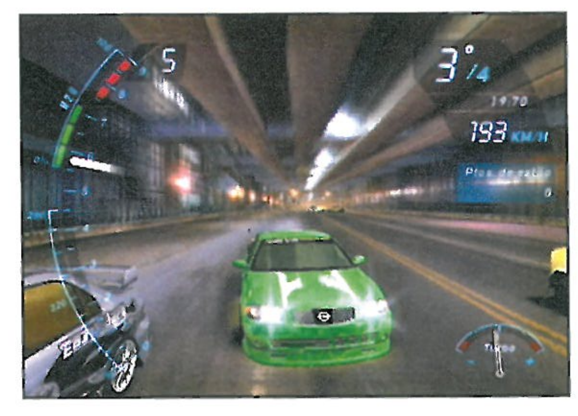


Las carreras, de marcado estilo arcade, se desarrollan en circuitos urbanos nocturnos, donde corremos a toda velocidad con coches "tuneados".



Gráficamente es de lo mejorcito que podemos ver en el género: circuitos llenos de detalles, conseguidos efectos de luz y reflejos en tiempo real...





sprint a la carrera libre pasando por el modo estrella, el Underground. En esta modalidad partimos de cero y tenemos que escalar posiciones entre los corredores de la ciudad para poder disponer de nuevos coches y componentes.

Pero si lo que quieres es "fardar" ante tus amigos siempre puedes optar por el modo Multijugador, donde dos pilotos se enfrentan a pantalla partida. Además, *NFSU* incluye un interesante modo Online en el que puedes medir tu coche y habilidad frente a otros tres jugadores de toda Europa.

Y SI EL DESARROLLO Y LAS OPCIONES de juego son una pasada, el apartado técnico es aún mejor. Los circuitos están cargados de realismo y repletos de detalles, se aprecian magníficos reflejos de luz en tiempo real, los coches lucen un extraordinario modelado... Pero sin duda alguna, lo mejor es la increíble sensación de velocidad, que consigue que las carreras resulten de lo más emocionante, algo a lo que también contribuye su potente banda sonora.

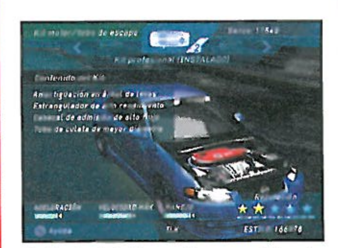
NFSU lo tiene todo para encandilar a los amantes del motor, y además con un despliegue técnico de antología.

Las únicas pegas que se le pueden achacar es que los coches no se deforman y que algunos escenarios son muy parecidos entre sí, detalles que se pasan por alto cuando corremos a toda "pastilla" bajo las brillantes luces de la ciudad.

En resumen, que si te gustan los coches, la velocidad extrema y además te atrae el tema del tuning, no deberías perder la ocasión de probar este *Need For Speed*. Su perfecto control, sus modos de juegos y su espectacularidad te garantizan la diversión por mucho tiempo.

Tuning puro

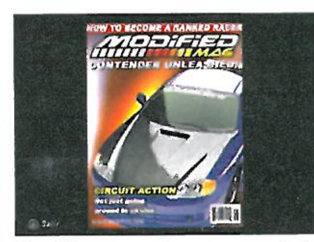
Unas de las opciones más divertidas del juego es "tunear" los coches con todo tipo de componentes. Y es más: en *NFSU* tan importante es tener un vehículo con el motor más potente como ser el dueño del coche con más adornos de la ciudad.



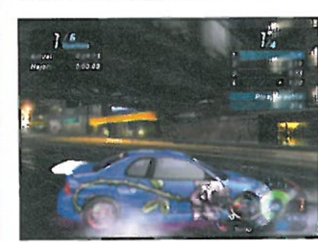
Mediante el tuning, podemos cambiar el aspecto externo e interno de los coches.



Una de las mejoras más "potentes" que podemos incluir es el famoso "turbo".



Si modificamos nuestro coche con acierto incluso seremos la portada de una revista.



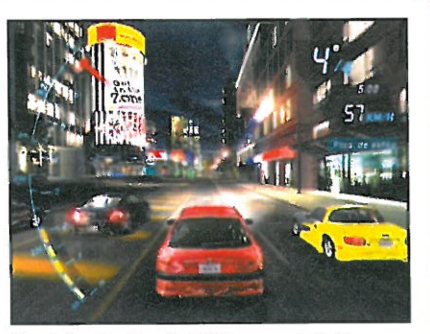
Ganando suficiente dinero en las carreras, lograremos coches tan chulos como éste.

Corre en compañía

Junto con el modo para un jugador, *Underground* ofrece la posibilidad de "picarnos" con otro amiguete a pantalla partida, así como un modo Online muy divertido, que ofrece carreras para hasta 4 jugadores, para que puedas demostrar que eres el piloto más rápido de toda la Red.



Nada como el modo Multijugador para "medir" nuestra habilidad con la un amigo... al volante, claro está.



Otro de los atractivos de *NFSU* es su modo Online, donde corremos contra otros tres internautas europeos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

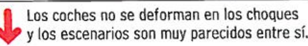






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (129 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



↑ La increíble sensación de velocidad, el preciso control y sus apabullantes gráficos.

↓ Los coches no se deforman en los choques y los escenarios son muy parecidos entre sí.

Un vibrante arcade de carreras que destaca por la excelente sensación de velocidad y la posibilidad de practicar "tuning" con los coches.



9

3 Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Formula One 2003

Fórmula 1 para todos los públicos



Formula One 2003 reproduce con detalle los circuitos y los monoplazas de la actual temporada, así como las escuderías y sus pilotos (incluido Fernando Alonso), aunque su gran virtud es moverlo todo con una suavidad y velocidad asombrosas.



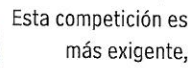


¿Buscas un riguroso simulador de la competición más exigente, o un título para iniciarte en la Fórmula 1? Da igual: seas experto o novato, este juego colmará tus necesidades.

Los simuladores de F1 son la cara más seria de la velocidad, juegos realistas que sólo los expertos disfrutan a tope. Pero, con el "boom" de este deporte en nuestro país gracias a los éxitos de Fernando Alonso, a muchos nuevos aficionados les apetece emular sus gestas. Para toda esta "nueva" gente, Sony ha lanzando otra entrega de su serie *Formula One*, serie que siempre se ha caracterizado por intentar satisfacer a todo tipo de jugadores, y que además este año será el único título en incluir los circuitos, pilotos y escuderías de la actual temporada, ya que Sony se ha hecho con la licencia oficial en exclusiva.

El secreto de *Formula One 2003* está en ofrecer dos tipos de carreras: arcade y simulación. En el estilo de juego arcade, el más recomendable para los novatos, nos olvidamos de las reglas, de la mecánica o de rivales demasiado hábiles, para disfrutar de la velocidad gracias a un control muy preciso, que nos permite virguerías como girar sin problemas mientras frenamos. El único requisito para ganar es memorizar los puntos difíciles de los trazados.

POR SU PARTE, EL MODO CAMPEONATO recrea el Mundial 2003 con exactitud, incluidas las sesiones de entrenamiento y clasificación (en las que, con las reglas de este año, nos lo jugamos todo a una vuelta). Esta competición es más exigente,





Un Sobresaliente en física

Además de la buena recreación gráfica de monoplazas y circuitos, *Formula One* sorprende por la convincente física de los vehículos. Cuando nuestros coches colisionan o se salen de la pista, los vemos comportarse como en las carreras reales y hay detalles de gran calidad, como la desestabilización del vehículo cuando alguna rueda pisa fuera del asfalto.



Si pisamos fuera del asfalto no sólo perdemos tiempo: el coche se desestabiliza y podemos perder su control.



El comportamiento en las colisiones es muy realista. Un simple roce puede dar al traste con una carrera.



El modo Simulación ofrece un gran abanico de opciones, que permiten activar, o no, las estrictas reglas de la FIA, modificar el nivel de daños en las colisiones e incluso aumentar la IA de los rivales.



Formula One 2003 es el único juego con la licencia de la temporada 2003, que se aprovechará en una perfecta recreación del Mundial hasta en detalles como las nuevas reglas introducidas este año.





Campeonato Arcade

Formula One 2003 nos permite vivir un emocionante campeonato Arcade, con carreras de tres vueltas en las que hay que quedar entre los ocho primeros para pasar al siguiente Gran Premio. Las reglas de la FIA están desactivadas, y disponemos de una indicador que se va llenando con las colisiones, pero que se regenera, poco a poco, después de cada vuelta.



Si el indicador rojo se llena del todo, nos quedamos fuera de la carrera...



Aunque empezamos los últimos, podemos remontar a lo grande en las salidas.

pero contamos con el mismo fabuloso control y podemos modificar muchas variables: activar o desactivar los daños por colisión, los repostajes, las reglas de la FIA, o determinar la habilidad de los rivales. Y también hay una enorme variedad de opciones mecánicas para ajustar en los entrenamientos. Así, aunque este modo de juego exige práctica hasta con las opciones más realistas desactivadas, podemos ir adaptando su dificultad a nuestra experiencia. Las opciones se cierran con carreras para dos jugadores a pantalla partida (aunque no se puede jugar el campeonato completo) o cuatro jugando alternativamente.

ESTE DECHADO DE VIRTUDES NO SERÍA nada si no estuviera arropado por un efectivo apartado técnico. Los coches y los circuitos están fielmente recreados, aunque sin llegar a deslumbrar. Pero lo mejor es

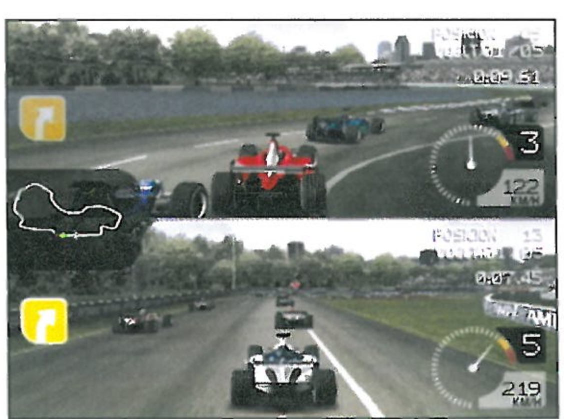
Gracias a que cuenta con la licencia oficial, con Formula One 2003 podrás revivir los éxitos de Fernando Alonso.

la suavidad con la que el motor gráfico mueve todo el conjunto. Por muchos elementos que aparezcan en pantalla, se mantiene la misma fluidez y sensación de velocidad. Sólo en las carreras con lluvia, cuando aparecen reflejos en el asfalto, se nota una generación más brusca de los escenarios.

Pero este detalle no empaña el resultado final. *Formula One 2003* permite que los "novatos" se inicien con él, al tiempo que los expertos encontrarán una gran recreación del Mundial 2003. Si a esto añadimos una buena realización, nos encontramos ante el juego de F1 más completo que podéis encontrar.



En la simulación tendremos que trazar una estrategia de entrada en boxes.



El modo para dos jugadores no permite disputar un campeonato completo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (342 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su capacidad para satisfacer a novatos y expertos, y su recreación del Mundial actual.

↓ La "parte" simulador es algo menos rigurosa que el de *F-1 Challenge* de EA Sports.

Un juego de F1 para todos, tanto novatos como expertos. Y además, con el aliciente de contar con la licencia de la temporada 2003...



3+ Compañía **Namco** | Precio **59,95 € (9.995 ptas.)**

Moto GP 3

Los 500 cc más fáciles de dominar


Moto GP3 no ofrece grandes novedades gráficas respecto a la anterior entrega de la saga, pero continúa siendo un juego que refleja fielmente el mundo del motociclismo y que cuida hasta el más mínimo detalle, como las pegatinas de las motos.



Un clásico de la velocidad sobre dos ruedas, la saga *Moto GP*, regresa con más opciones de juego y circuitos y conservando su jugabilidad típica, capaz de enganchar a cualquiera.

Las dos entregas anteriores de *Moto GP* cosecharon un gran éxito gracias a su jugabilidad, sus gráficos y la licencia del Campeonato Mundial de los 500 cc. Con la nueva temporada llegó *Moto GP 3*, título que mantiene estos elementos y al tiempo se renueva con más circuitos y opciones.

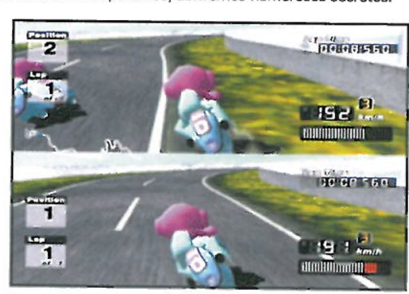
En cualquier caso, si tienes los dos anteriores juegos, por tu cabeza estará rondando la pregunta del siglo: ¿merece la pena comprárselo teniendo las dos anteriores ediciones? Pues eso dependerá de lo que esperes encontrar en él.

EL SENCILLO CONTROL DE CORTE ARCADE vuelve a ser la principal baza del juego, junto con la posibilidad de adaptar la dificultad de las carreras a nuestra pericia. Así, una vez más, podemos escoger entre dos estilos de conducción distintos, que marcan la estabilidad de nuestro piloto sobre su máquina. Con el pilotaje normal sólo caeremos en las colisiones más aparatosas, mientras que en Simulación tendremos que evitar los giros bruscos para no acabar sobre el asfalto. Además, la eficacia de nues-

100 pruebas de habilidad

El modo Desafío incluye cien divertidas pruebas, como derrotar a otro piloto en una carrera a una vuelta, acabar ciertos trazados en un tiempo limitado o pasar entre conos sin derribarlos. Si los superamos, abriremos numerosos secretos.


Algunos desafíos son realmente difíciles y nos exigen dominar nuestra máquina y no cometer errores.


Los pilotos y trazados descubiertos en los desafíos, como este Mr Driller, podemos usarlos en otros modos.

Moto GP 3 tiene un marcado tono arcade, que lo hace asequible para todo tipo de jugadores, además de un montón de modos de juego. En Legendarios, podremos enfrentarnos a mitos como Doohan.



En las opciones de configuración no sólo podemos definir la habilidad de los rivales o el estilo de conducción. También es posible seleccionar entre cinco vistas como ésta, desde el casco del piloto.

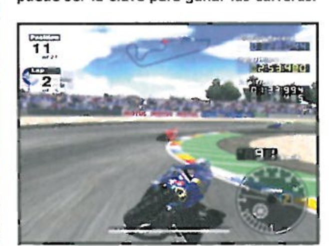


Concesiones a la mecánica

A pesar de su naturaleza arcade, *MGP3* permite realizar ajustes mecánicos en todas las motos. Podremos trastear con la transmisión, la respuesta de los frenos o el grosor de los neumáticos. Y como novedad respecto a ediciones anteriores, es posible usar freno delantero y trasero, lo que nos permitirá ganar unas décimas de segundo en las curvas.



En el modo Difícil, ajustar la mecánica puede ser la clave para ganar las carreras.



Conducir con freno delantero y trasero es más realista y encantará a los expertos.

tros rivales está graduada por tres niveles de dificultad. El nuevo nivel Fácil es ideal para novatos, mientras los otros nos enfrentan a pilotos expertos, que nos exigen memorizar los circuitos y apurar en las curvas.

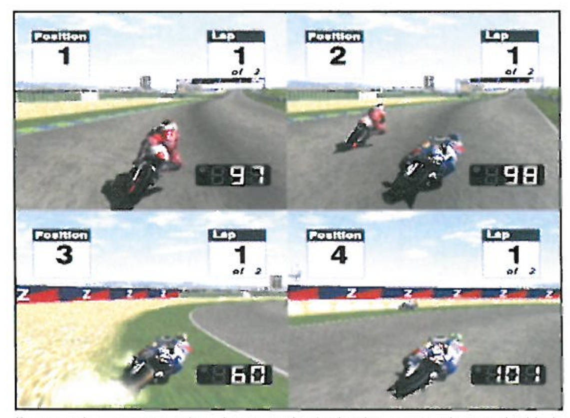
A todo esto hay que añadir una gran variedad de modos de juego, entre los que destaca el Campeonato, que incluye los 20 pilotos y las 12 escuderías de la temporada pasada y 15 circuitos reales (cinco más que en *MGP2*).

También mantiene el modo Legendario, en el que corremos contra campeones retirados, y eleva a 100 el número de Desafíos (o pruebas de habilidad). Y como novedad, incluye carreras para 4 jugadores a pantalla partida, pero sin otros rivales.

ESTAS VIRTUDES JUGABLES vienen acompañadas de un notable apartado técnico. No hay novedades importantes respecto a *MGP2*, pero el diseño de motos y pilotos sigue siendo impresionante. Los circuitos, aunque podrían ser más detallados, reproducen fielmente los trazados reales y presentan buenos efectos, como los reflejos en el asfalto. La ambientación se completa con las repeticiones, el rugido de los motores y una gran sensación de velocidad.

> **Moto GP 3 ofrece todos los pilotos y escuderías del 2002, 15 circuitos reales y muchos modos de juego.**

Así, *Moto GP 3* añade a las virtudes de la saga nuevos circuitos y opciones que lo hacen aún más completo. Por su naturaleza arcade no ofrece una gran profundidad en la conducción, pero su capacidad para divertir no defraudará a nadie. Si te gusta el motociclismo, merece la pena, incluso si tienes *MGP 2*.



En el modo para cuatro jugadores se pierde detalle, pero nada de velocidad.



Otra novedad es que hay pilotos femeninas. Aunque con el mono no se nota.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: --	Jugadores: **1-4**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (41 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Gracias su accesible control, todos podemos disfrutar del motociclismo... y a lo grande.

↓ Los más "moteros" echarán de menos a los pilotos actuales y un tono más realista.

Por realización técnica y capacidad para divertir *MGP3* es la opción más completa, siempre que no busques la conducción más realista. **8**

3+ Compañía **Sony** | Precio **29.95 € (4.983 ptas.)**

Gran Turismo 3 A-Spec

PlayStation 2 alcanza la máxima velocidad

Pocos juegos juegos pueden vanagloriarse de llevar casi tres años en el mercado y seguir siendo referentes del género. Este es el caso de *Gran Turismo 3*, un clásico entre los clásicos al que no se le nota el paso del tiempo.





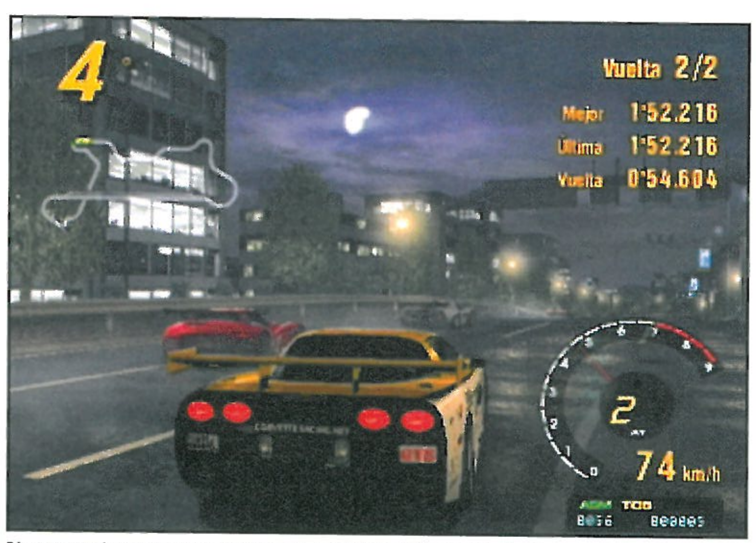
Con la tercera entrega de la saga, Polyphony Digital consiguió dar forma al simulador más realista, impresionante y perfecto del mercado. Su grandeza radica en ofrecer unas altas cotas de realismo y unas posibilidades de juego interminables, que casi son capaces de hacer palidecer de vergüenza al resto de simuladores del mercado.

En lo que respecta a opciones de juego, no faltan las clásicas licencias de conducción, un total de seis, con las que podremos acceder a casi un centenar de campeonatos, pruebas de resistencia, rallies... vamos, un delirio que no tiene fin. Y el realismo lo ponen los más de 160 vehículos que presenta el juego que, aparte de ser unas réplicas PERFECTAS de coches reales, se conducen y comportan de manera completamente distinta.

TODOS ESTOS ELEMENTOS HACEN DE Gran Turismo 3 un juego imprescindible para cualquier amante de la velocidad. Puede ser tan complejo o tan sencillo como como el jugador quiera, resulta espectacular hasta decir basta y nos ofrece cientos de horas de competición y, por supuesto, mucha diversión. Largo, divertido, jugable, *GT3* se ha convertido, por méritos propios, en uno de los mejores juegos que podéis encontrar para PS2. Una compra obligada para fans del motor. Y más siendo Platinum.



Por calidad gráfica, diversión y duración, *Gran Turismo 3* es un imprescindible del catálogo de PS2.



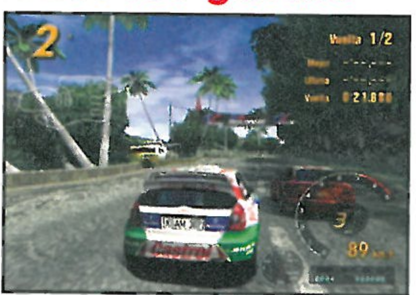
Disponemos de más de 160 coches reales, que podremos ir adquiriendo al ganar campeonatos.

Coches y campeonatos para todos los gustos

Al empezar a jugar el Modo Gran Turismo, sólo tendremos dinero para comprar un coche pequeño. A medida que ganemos campeonatos y dinero, podremos comprar coches más potentes, para terminar disponiendo incluso de modelos de F-1 o de coches de rally, con los que afrontar estas espectaculares competiciones. Como veis, en la variedad está el gusto.



Al principio competiremos con utilitarios normalitos.



Después podremos incluso afrontar campeonatos de rally.



Burnout 2: Point of impact

La conducción en su estado más salvaje

Este trepidante arcade de velocidad regresa dispuesto a disparar de nuevo nuestros niveles de adrenalina y demostrar que, para llegar en primer lugar, lo más importante es no tener ningún miedo. ¿Preparados?







Competimos contra 3 coches, aunque también podemos conducir un coche patrulla para perseguirlos.

Point Of Impact toma como referencia los tres pilares del primer *Burnout*, es decir, el estilo de conducción temerario, la elevadísima sensación de velocidad y los espectaculares choques de vehículos. El resto de aspectos, son mejoras e innovaciones que se reparten por igual, tanto en el apartado visual como en el jugable.

DESDE LA PRIMERA PARTIDA, lo primero que entra por los ojos es la espectacularidad de todo el entorno gráfico. Los escenarios son enormes (hasta más de 3 minutos por vuelta en algunos casos) y muestran un gran nivel de detalle y espectaculares efectos visuales (reflejos, luz solar...). El mismo nivel se reproduce en los coches, que resultan sólidos y se deforman con realismo en los brutales choques que seguramente provocaremos. Además, la IA de los oponentes y del resto de tráfico que puebla las calles consigue que las carreras resulten realistas y, sobre todo, muy divertidas.

Por si fuera poco, *Burnout 2* presenta una enorme colección de modos de juego, desde realizar pruebas concretas a provocar el accidente más espectacular, pasando por numerosos torneos, competiciones, carreras especiales y eventos, que alargan su vida y ofrecen una experiencia realmente vibrante. Por todo lo dicho, *Burnout 2* se destapa como un arcade capaz de divertir a cualquiera. Y a un precio...



Las carreras son de lo más frenético: conducimos en dirección contraria, derrapamos, chocamos...

Un modo individual muy mejorado

La principal lacra del primer *Burnout* fue su limitado modo para un jugador, que ha sido ampliado y enriquecido con todo tipo de variantes en esta secuela. Ahora podemos correr en varias categorías o provocar enormes accidentes. Como el movimiento se demuestra "corriendo", ahí van dos ejemplos...



En las carreras Pursuit hacemos de policías de tráfico.



También hay carreras contra coches muy potentes.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: --
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (166 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 | Sonido 7 | Diversión 9 | Duración 8 | Calidad/Precio 8

↑ La sensación de velocidad, los nuevos modos de juego, su duración, los gráficos...

↓ La banda sonora es muy floja, y como arcade que es, el sistema de conducción es simple.

Burnout 2 es a los arcades lo que *Gran Turismo 3* a los simuladores: indispensable. Si te va la velocidad sin complicaciones, hazte con él.



12+ Compañía **EA Games** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

ESDLA: El Retorno del Rey

El destino de la Tierra Media está en tus manos

La saga cinematográfica "El Señor de los Anillos" termina estas navidades, pero podrás revivir en tus propias carnes toda la acción de la última película gracias a este magnífico beat´em up.



El juego dura algo más que su antecesor gracias a misiones más largas y difíciles. Además, podemos jugar sus 13 fases con otros personajes, y hay un nivel más oculto.



El juego recrea a la perfección los personajes y entornos de la peli. Y para sus fans, hay jugosos extras, como vídeos, imágenes, entrevistas...



Como novedad, en los escenarios hay elementos con los que interactuar, como catapultas, lanzas, recipientes de lava, etc. Son muy útiles.

La trilogía peliculera "El Señor de los Anillos" terminará con el estreno el próximo 17 de diciembre de "El Retorno del Rey". Qué ganas, ¿verdad? Pero tranquilos, que al igual que el año pasado, los chicos de EA Games han firmado un juego que recoge de manera magistral todos los momentos de acción de esta peli. Y con una ambientación soberbia.

ASÍ PUES, AFILAD LAS ESPADAS, porque estamos ante un beat´em up de tomo y lomo. Durante todo el juego no dejaremos de repartir mandobles a los muchos, muchísimos esbirros del malvado Sauron a los que nos tendremos que enfrentar. Como os podréis imaginar, el desarrollo es muy fiel a la película, en la que como recordaréis la acción se separa. Por un lado, tenemos a los hobbits Frodo y Sam, que deben destruir el Anillo. Y por otro, están Aragorn, Gandalf y compañía, que se enfrentarán al enemigo cara a cara. Tendremos que recorrer todos los caminos, y los vamos a disfrutar con la posibilidad de manejar la friolera de 9 personajes: Gandalf, Aragorn, Gimli, Legolas, Frodo y Sam, a los que se unen los ocultos Merry, Pippin y Faramir. No está mal, ¿verdad? Pero lo más alucinante es que ahora vamos a poder vivir este emocionante desarrollo solos o con un amigo. Este modo Cooperativo es sin duda la opción más divertida de todo el juego. Además, aunque la base sigue

El Retorno del Rey ofrece combates masivos para uno o dos jugadores basados en la película homónima. En muchos de ellos tendremos aliados controlados por la CPU, aunque nuestra habilidad será la clave.



El juego está compuesto por 13 fases en las que las espadas no tendrán un segundo de respiro, pero además habrá que cumplir distintos objetivos, como proteger aliados o acabar con ciertos enemigos.





siendo "avanzar y golpear", vamos a encontrar unas misiones más largas, difíciles y con la posibilidad de interactuar con objetos del entorno. Con esto se logra algo más de duración y profundidad que la que vimos en *Las Dos Torres*, pero quizá no lo suficiente... Eso sí, hay que reconocer que el juego está tan genialmente ambientado que, aunque todo se reduzca a pegar sin parar, las 13 fases del juego harán vibrar de emoción a todos los fans de la trilogía.

Si eres fan de El Señor de los Anillos no podrás resistirte a la memorable ambientación de su versión jugable.

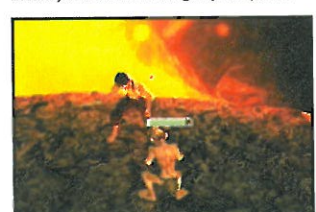
Y ES QUE TÉCNICAMENTE todo funciona a la perfección. Las batallas ponen a un montón de personajes detalladísimos en pantalla, en unos escenarios enormes y bien construidos. Todos ello nos deja unos combates espectaculares, aunque a veces las cámaras prefijadas se alejen demasiado de los protagonistas. La guinda en esta fenomenal ambientación la ponen la música y el doblaje, sacados de la peli. Por todo ello, estamos ante un juego superior a *Las Dos Torres* y que te enamorará sin remedio a poco que te gusten las películas.

El fin del viaje

En el juego vais a poder conocer antes que nadie muchos de los secretos que guarda la peli. ¿Cómo será el Monte del Destino? ¿Y Ella-Laraña? ¿Qué ocurrirá con el Anillo? Las preguntas a estas respuestas y amuchas más las podréis descubrir siendo los protagonistas directos de la acción.



Este es el espeluznante aspecto de Ella-Laraña, uno de los enemigos principales.



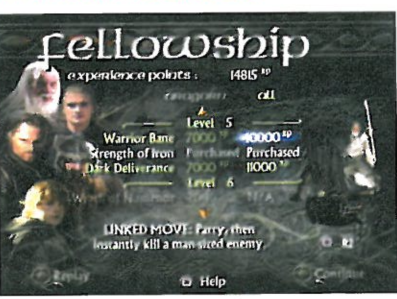
Gollum será un personaje clave que tendrá mucho que decir en el Monte del Destino.

La Comunidad del Anillo también evoluciona

Los 9 personajes del juego tienen capacidades muy parecidas: tres ataques físicos, uno a larga distancia y otro botón para bloqueo (más la habilidad especial). Eso sí, sólo sobreviviremos si acumulamos puntos durante las fases para luego comprar nuevos combos y habilidades (como recuperar vida, por ejemplo). Todo ello hace que los combates tengan algo más de "gracia".



Las habilidades adquiridas mejorarán nuestros personajes.



También podremos comprarlas para todo el grupo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**





DUAL SHOCK 2 · M. CARD (75 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su espectacular ambientación, su gran apartado técnico y el modo Cooperativo.

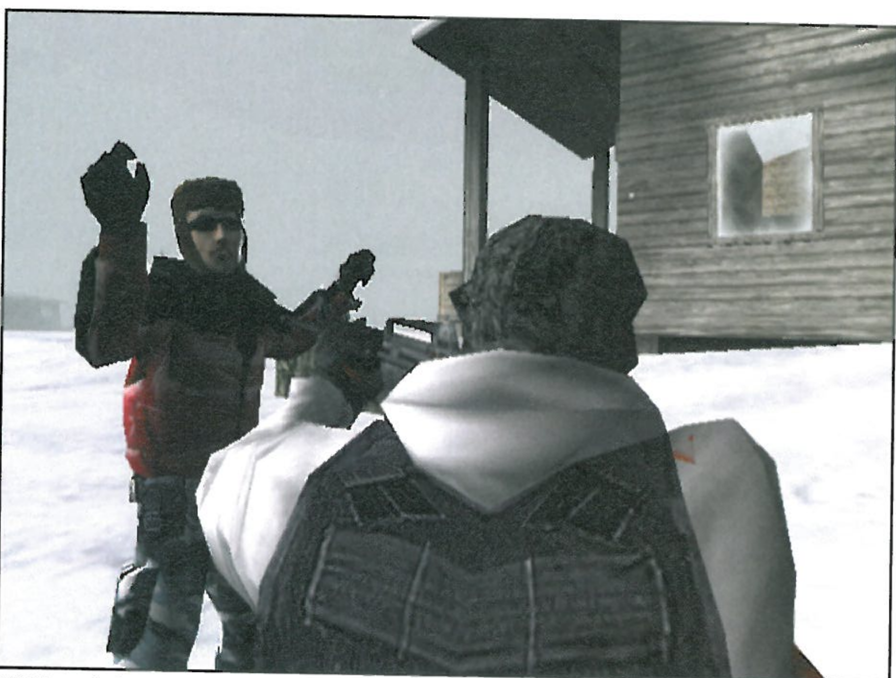
↓ El desarrollo de los niveles sigue resultando algo simplón. Tanto pegar y pegar...

Un beat'em up que recrea muy bien toda la acción de la peli gracias a un sobresaliente apartado técnico. Si eres un fan, te va a encantar. **9**

18+ Compañía **Sony** | Precio **79,99 € (13.309 ptas.)**

SOCOM: US Navy Seals

El comando antiterrorista definitivo



SOCOM permite jugar de dos maneras diferentes. Si jugamos solos estaremos al mando de un comando de soldados y tendremos que derrotar a un grupo terrorista. Las partidas Online serán combates por equipos: soldados contra terroristas.

Es el juego Online de más éxito en PS2. Quizá eso de formar parte de un un comando de élite y poder hablar con los compañeros tenga la culpa... Claro que jugando solo también mola.

Con *SOCOM: US Navy Seals*, Sony inauguró el juego Online en Europa y además con un más que notable éxito. Sólo por esto ya merecería entrar en la historia, pero es que además el juego trae, como ya sabréis, un set USB de auriculares con micrófono que nos permite comunicarnos con los otros jugadores o, si jugamos solos, con el resto de nuestras tropas. Por todas estas razones, *SOCOM* supone una experiencia de juego completamente distinta a lo visto anteriormente y que todos deberíamos al menos probar. Pero es que tiene aún más virtudes.

PARA LOS MÁS DESPISTADOS, recordaremos que *SOCOM* permite jugar tanto en solitario como Online. Si jugamos en solitario, nuestro objetivo es arruinar los planes de un peligroso grupo terrorista. Para ello nos pondremos al frente de un comando de soldados de élite, al que podremos dar órdenes en todo momento. Tendremos a nuestra disposición un buen puñado de armas, pero de nada nos servirán si no somos capaces de elaborar una buena estrategia con nuestros 3 compañeros, controlados por la CPU.

Para dirigir este comando, los chicos de Sony han preparado una buena lista de órdenes prefijadas, con una oferta muy superior a la de otros juegos del género como *Ghost Recon* o *Conflict: Desert Storm*. Además de acciones "básicas" como atacar, en *SOCOM* podremos dar órdenes más específicas a los soldados, como que nos guíen a un determinado punto, que coloquen explosivos o los desactiven e incluso que hagan emboscadas. Unas posibilidades "de mando" muy completas que os fliparán aún más utilizando el

Comunícate con tu propia voz

Uno de los atractivos de *SOCOM* es poder usar el micrófono para dirigirnos al resto del grupo, tanto jugando Online como en solitario. Este periférico viene incluido con el juego (de ahí su precio) y es de una gran calidad.



Si jugamos solos, basta con decir en voz alta una de las ordenes prefijadas y nuestro hombres responderán.



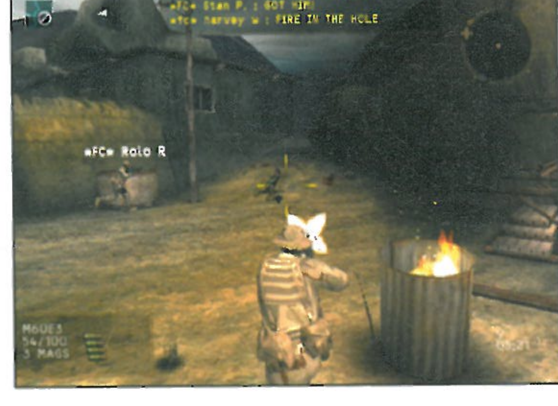
Tanto jugando Online como solos, es importante hablar con los otros para repartirnos los objetivos.

Jugando en solitario no bastará con disparar a lo loco. Lo ideal es trazar una estrategia dando órdenes a nuestros hombres, a través del micrófono con auriculares que viene incluido en el juego.



Las 12 misiones de la campaña en solitario nos llevarán a lugares como el Congo, Alaska o Tailandia. Todas ellas dejan libertad de acción. ¿Preferís los tiroteos o acabar con los malos por la espalda?





micrófono con auriculares. Con él podremos dar de viva voz todas estas órdenes y escuchar su respuesta. Nosotros ya lo hemos probado y la verdad es que funciona estupendamente.

La campaña en solitario ofrece 12 extensas misiones con múltiples objetivos en cada una, desde rescatar rehenes hasta conseguir determinada información. Cierto es que 12 misiones no son muchas, pero os aseguramos que completarlas al 100% tiene su miga. Además, son muy variadas, ya que todas ofrecen mucha acción, exploración, sigilo...

Pese a su discreto apartado gráfico, SOCOM es un título innovador que engancha sobre todo jugando Online.

Y SI ES ATRACTIVO EN SOLITARIO, esperad a jugarlo Online. En esta modalidad permite hasta 16 jugadores simultáneos agrupados en dos bandos de 8 (soldados y terroristas). ¿Os imagináis jugando con vuestros amigos y/o con gente desconocida, cada uno desde su casa? ¿Y planear estrategias de ataque hablando con ellos por el micrófono? Pues gracias a *SOCOM* todo esto es posible. La emoción está garantizada en esta modalidad Online, que será capaz de divertiros durante mucho, mucho tiempo.

La única pega seria que podemos ponerle al juego es su discreto apartado gráfico. Abundante niebla, escenarios sosos, algo de popping... son defectos importantes, pero que la mayoría sabréis perdonar por las innovaciones que ofrece, y más si os gusta la acción táctica. Y es que si queréis entrar YA en lo que será el futuro de los videojuegos, no deberíais dejar de probarlo.

SOCOM Online

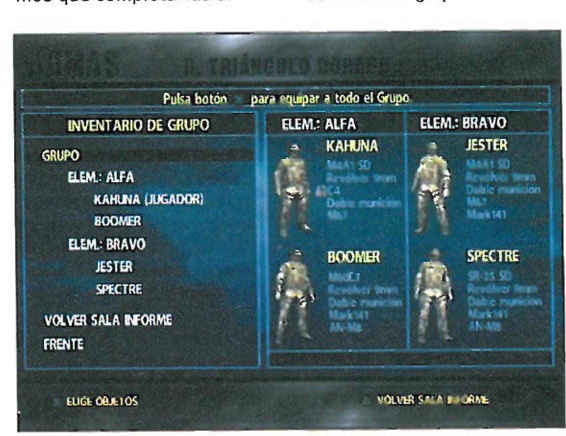
SOCOM ha sido el primer juego Online de PS2 y, después de jugarlo en la fase de pruebas Online (de la que formamos parte) os podemos asegurar que funciona a las mil maravillas. Todo va muy fluido y ofrece un buen puñado de modos de juego, en los que pueden participar hasta 16 jugadores simultáneos (8 en el bando de los Seals y otros 8 en el bando de los terroristas). Aparte de hablar por el headset, también se puede chatear.



Este es el menú de "habitaciones", desde donde accedemos a las partidas Online.



SOCOM divierte a lo grande jugando en la red. Es donde destapa todo su potencial.



Nuestro comando se divide en dos grupos de dos. Su IA está muy trabajada.



Nuestros hombres también nos hablan, informándonos de lo que hacen.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (180 Kb) · HEAD SET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ El uso del micrófono para comunicarnos con nuestro equipo y las partidas Online.

↓ Gráficamente esperábamos bastante más y jugando en solitario resulta un poco corto.

***SOCOM* basa su atractivo en el uso del micrófono y en el modo Online. Si explotas estos aspectos y te gusta la estrategia militar, te encantará.**



12+ Compañía **Konami** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

ZOE: The Second Runner

Las máquinas de guerra más poderosas

Miden veinte metros, vuelan y pueden derribar edificios con sus espadas y rayos de energía. Son los "Mechas" y nunca habían sido tan veloces, bellos y poderosos como en este juego.



La acción es la gran protagonista de todo el juego y está presente en situaciones muy diversas: escoltaremos a otros robots, lucharemos junto a aliados...



ZOE2 sorprende por sus posibilidades. A las más de 10 horas de la aventura se añaden combates para dos jugadores y misiones extra.

La historia continúa donde concluyó el primer juego, aunque con nuevos "protas", y se desarrolla por medio de secuencias de vídeo al estilo Anime.

Zone of The Enders, la opera prima en PS2 de Hideo Kojima (padre también de la saga *Metal Gear*), era hasta ahora el juego que mejor había plasmado el espectáculo visual que despliegan los "Mechas", o robots gigantes de los comics y series de animación japonesas. Hoy por hoy, aquel título se ha quedado pequeño frente a su secuela, un juego de acción que, de nuevo de la mano de Kojima, nos convierte en protagonistas del más espectacular "manga" interactivo, gracias al poder de PS2.

La historia nos transporta al siglo XXII, al corazón del conflicto entre los humanos y la organización terrorista marciana Bahram. El protagonista de la secuela es Dingo quien, a los mandos del robot Jehuty, debe enfrentarse a centenares de máquinas distribuidas por 10 extensos niveles, en los que libraremos vibrantes combates aéreos.

LA ACCIÓN ES LA NOTA PREDOMINANTE desde los primeros compases del juego, y a tal efecto, Konami ha culminado un sencillo y efectivo sistema de control para desplegar las numerosas acciones de Jehuty. A bordo de este robot podemos movernos con total libertad por las 3D, algo imprescindible para evitar los miles de disparos que nos acosarán, o realizar otro tipo de acciones, como "fijar" nuestra mirada en un enemigo determinado. Según la distancia a la que esté, podremos pelear cuerpo a cuerpo con

ZOE2 es un frenético juego de acción aérea, en el que los combates, tanto a corta como a larga distancia, se desarrollan a una velocidad de vértigo.


Los protagonistas son los Mechas más espectaculares que se han visto nunca en un videojuego, casi tan impresionantes como los efectos gráficos.





una espada, disparar rayos de energía, o utilizar una decena de armas secundarias. Además, los combates se suceden a un ritmo vertiginoso sin que decaiga la intensidad, aunque el precio de tanto dinamismo es que los rápidos giros de cámara pueden llegar a marear...

Tanto combate no significa que el desarrollo sea repetitivo. Todo lo contrario. A lo largo de las más de 10 horas de aventura tenemos que realizar tareas tan diversas como atravesar campos de minas, derribar cruceros espaciales o escoltar a otros robots. Y eso sin contar los dos modos de juego extra: combates para dos jugadores y las Misiones Especiales, o "minipruebas" de combate disponibles al acabar la aventura

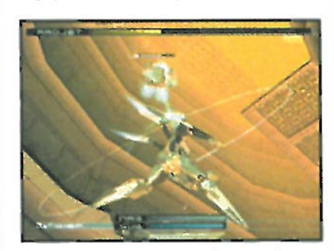
Su asombroso apartado visual y los veloces combates hacen que ZOE2 sea tan intenso como espectacular.

DONDE *ZOE2* LOGRA ASOMBRAR a lo bestia es en sus virtudes técnicas. El elegante y detallado diseño de los robots se ve acompañado por efectos gráficos alucinantes, como el humo de las explosiones o la distorsión que provocan en la imagen algunos ataques. Un espectáculo que se presenta a la velocidad del rayo ante nuestros ojos y que, acompañado de una épica y maravillosa banda sonora, cautiva e incita a seguir jugando. Este despliegue visual se remata con las escenas de animación "manga" que desvelan el argumento. Sólo existe un punto negro: los escenarios son simples.

Por todo esto, *ZOE2* no sólo es un gran juego de acción, sino además uno de los más bonitos que han pasado por PS2, y un gran ejemplo de cómo llevar el atractivo visual del anime al videojuego. Si te gustan la acción y el anime, no podrás resistirte.

El armamento del siglo XXII

Además de su espada y de sus rayos de energía, Jehuty usará una decena de armas secundarias que irá adquiriendo durante la aventura. Pulsado ● las activamos, y cada una produce efectos distintos: una atrapa y atrae a los enemigos, otra los paraliza... ¡y hasta las hay que crean dobles que los confunden!


Con algunas, acercamos a los enemigos.


Con otras, lanzamos un rayo de energía.


Y las hay defensivas, como este escudo.


Este cañón es lento, pero devastador.

Enemigos finales: el poder del metal

Los momentos culminantes de *ZOE2* son los enfrentamientos con los jefes finales, "Mechas" tan poderosos como Jehuty. Cada uno sorprende con ataques distintos, y tendremos que descubrir cómo vencerlos: arrojándolos contra las paredes, recurriendo a una determinada arma secundaria, atacando cuando bajan sus defensas... Son combates repletos de emoción y, en ocasiones, muy difíciles. Además, cuando terminemos la aventura, podremos usar a muchos de los robots en el modo "Versus", que permite combates entre dos jugadores.


Cada combate con un jefe final será diferente. Éste se libra en la más absoluta oscuridad.


Y con este robot tendremos que contenernos para inutilizarlo sin destruirlo. No será fácil.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (125 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Es como ver el "anime" más emocionante y espectacular... contigo como protagonista.

↓ La gran velocidad de la acción y los bruscos giros de cámara llegan a desorientar.

***ZOE2* combina los combates más emocionantes con el atractivo de los manga. Si te gusta la acción y el anime, no deberías dejarlo pasar.**

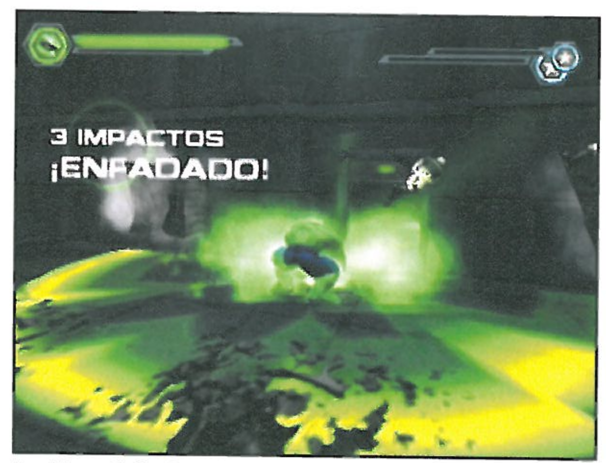


12+ Compañía **Vivendi** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

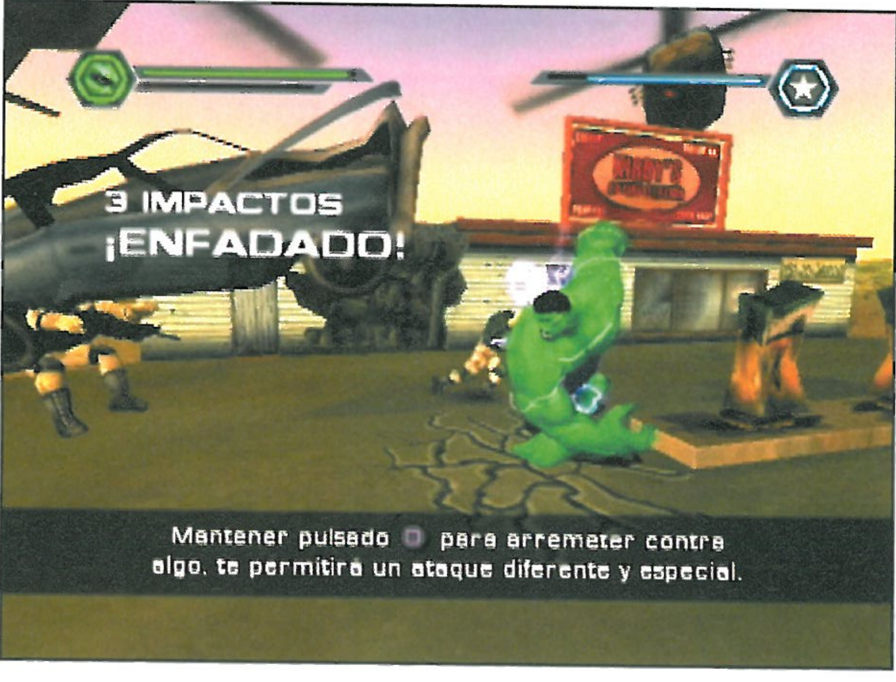
Hulk

La furia desatada es de color verde

Para los amantes de la acción se acabó el necesitar armas cada vez más grandes para vencer a sus enemigos. El Increíble Hulk solo necesita sus manos... y unos pantalones talla XXL, claro.



A medida que Hulk golpee a los "malos", iremos llenando el indicador de ira. Una vez que esté lleno, podremos realizar salvajes combos como éste.





Disfrazado de soldado, Banner tendrá que cumplir diversos objetivos para lograr escapar de la Base Gamma. Eso sí, tratando de que no le descubran.



Todos los escenarios pueden destrozarse de mil y una formas. Paredes, suelos, techos, objetos... si se ponen en el camino de Hulk tienen sus días contados.

La suerte de este famoso personaje del mundo del cómic a la hora de cobrar vida en consola no ha sido demasiado buena que digamos. Tras varios juegos bastante mediocres, ha tenido que esperar a que el interés generado por la película haya sido el suficiente para darle la oportunidad de triunfar, de una vez por todas, en el mundo de los videojuegos. Eso sí: todos los aficionados que están esperando encontrar en el juego una recreación perfecta de la película, será mejor que no contengan la respiración mientras esperan. Al igual que ha pasado con otros juegos del mismo corte, como *Spider-Man*, *X-Men 2: La Venganza de Lobezno* o *Enter the Matrix*, *Hulk* toma partes de la película como base para desarrollar una trama totalmente nueva.

LA HISTORIA SE SITÚA MÁS O MENOS un año después de lo que veremos en el film. Bruce Banner, la parte humana de Hulk, intenta librarse de su "maldición", y recurre a un colega, el profesor Crawford, que ha desarrollado un dispositivo para eliminar la radiación de su cuerpo. Pero, como no podía ser de otra manera, las cosas se tuercen y ocurre justamente todo lo contrario: el doctor Crawford muta y se convierte en Ravage, un vi-



Controlando a Hulk debemos recorrer enormes escenarios, acabando con todo lo que se nos ponga por delante, ya sean enemigos o casas enteras...


Con Banner, la parte humana de Hulk, nuestra tarea será más cerebral: resolver puzzles, avanzar sin ser descubiertos, mover objetos...





llano al que tendremos que perseguir a lo largo de los más de 24 niveles que componen el juego. Así, Hulk tendrá que abrirse paso por gigantescos niveles a tortazo limpio, recorriendo entornos tan dispares como la isla-prisión de Alcatraz, la Base Gamma o la guarida del Líder, responsable de todo el lío.

Para enfrentarse a la enorme cantidad de enemigos que le aguardan, Hulk dispone de una amplia variedad de golpes fáciles de ejecutar, a los que hay que sumar combos, como la "torta" sónica, la onda expansiva o los golpes en salto, que resultan en espectaculares sucesiones de golpes que pueden afectar a más de un enemigo a la vez. Y eso no es todo: también podremos valernos de todos los objetos que hay en los escenarios. Barriles, coches, tuberías o incluso enemigos, son susceptibles de ser cogidos, lanzados o golpeados.

PARA DAR ALGO MÁS DE VARIEDAD al juego, en determinadas fases tomaremos el control del "canijo" Banner, cuyo rostro y voz han sido cedidos por Eric Bana, el actor que da vida al personaje en la película. En estos niveles, Banner tiene que cumplir objetivos haciendo uso de su inteligencia para resolver puzzles numéricos y avanzar sin ser descubierto. Ya sea escondiéndose, moviendo cajas para formar escaleras o estrangulando o golpeando a sus enemigos, las fases en las que jugamos con el científico dan un nuevo giro al juego, que hacen que las dos personalidades del superhéroe tengan que "cooperar" para poder avanzar.

Hulk ofrece acción "a lo bestia" en una arcade sin descanso, en el que solo vale una cosa: aplastarlo todo.

Por todo esto, y por primera vez, podemos asegurar que Hulk protagoniza un juego a su medida y con un apartado gráfico y sonoro (con opciones Dolby 5.1) a la altura de lo exigido en estos tiempos. Quizás, a los más "jugones" se les haga corto, pero para estos existe un modo "Desafío", en el que se nos plantean retos de resistencia o ataque, un detalle que alarga un poco más la vida del juego. También incluye otros extras, como vídeos sobre la película y el juego. En suma, un título que sigue la buena línea marcada por otros juegos de superhéroes.

Malos para dar y tomar

Todos los enemigos a los que nos enfrentamos (excepto los perros gamma y el ejército, que aparecen tanto en la película como en los comics) provienen de los tebeos de Marvel Comics, aunque también hay alguno que otro inventado para la ocasión, como Flux. Esta mezcla da como resultado una galería de villanos muy a la altura del poder de Hulk.


Ravage, es la mutación del Dr. Crawford.


Los soldados son enemigos habituales.



Los sicarios mutantes nunca atacan solos.


"Loco" tiene la misma fuerza que Hulk.

Hulk, la película

Después de doce años de preparación y con 160 millones de dólares de presupuesto, de la mano de Ang Lee y Universal Pictures, el Increíble Hulk llegó el pasado verano a los cines de todo el mundo. La "Hulkmanía" ya está aquí, y sólo podéis hacer una cosa: uniros a ella sin remisión.


El Hulk que vemos en los cines ha sido realizado totalmente por ordenador gracias a los chicos de ILM.


En el film el drama y la acción son una constante, e incluso asistimos a la destrucción de San Francisco.

FICHA TÉCNICA

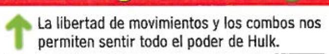
Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (136 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 Sonido 7 Diversión 8
Duración 7 Calidad/Precio 8



↑ La libertad de movimientos y los combos nos permiten sentir todo el poder de Hulk.

↓ Pese a los Extras que oculta, puede resultar demasiado corto y repetitivo.

Un título repleto de acción que, por fin, hace justicia al potencial de este héroe, aunque puede llegar a hacerse demasiado corto.



16+ Compañía **Tecmo** | Precio **54,95 € (9.143 ptas.)**

Rygar The Legendary Adventure

Tres escudos para luchar con los dioses



Los diferentes estilos de combate que nos brindan los tres escudos, la exploración y la posibilidad de aumentar los poderes de nuestro héroe son los mayores atractivos del juego, junto al increíble aspecto de las criaturas



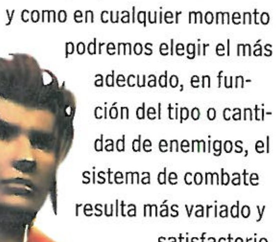


En los tiempos en que los mitos caminaban sobre la Tierra, un héroe libró cientos de combates y exploró mágicos mundos para salvar a su pueblo. Su nombre era Rygar.

Dioses, héroes, monstruos legendarios... los mitos de la cultura greco-romana estaban poco explotados en el mundo de los videojuegos hasta la llegada de *Rygar*, una aventura de acción 3D que recupera la ambientación mitológica y nos propone explorar y combatir en hermosos mundos de la Antigüedad clásica.

TOMAMOS EL PAPEL DE RYGAR, un héroe de la ciudad de Argos que debe impedir que los demoníacos Titanes conquisten la Tierra. Nuestra epopeya transcurre en siete grandes zonas y para hacer frente a los enemigos que las habitan disponemos de los tres Discos de Fuerza. Estos escudos albergan el poder de los dioses y Rygar puede lanzarlos y recogerlos a la velocidad del rayo, realizando decenas de espectaculares ataques simplemente combinando dos botones. Además, cada disco tiene sus propias características y como en cualquier momento podremos elegir el más adecuado, en función del tipo o cantidad de enemigos, el sistema de combate resulta más variado y satisfactorio







Demoliciones Rygar S.A.

Los bellos edificios que visitaremos en Rygar no durarán mucho en pie. La sangre de los Titanes los ha infectado y no tenemos más remedio que demoler la gran cantidad de elementos interactivos que pueblan los escenarios.



Allá va nuestro héroe: sube una escalinata flanqueada por grandes estatuas, que lleva hasta bellas columnas...



... y este es el panorama cuando baja. Destruirlo todo sirve para conseguir ítems y

Aunque *Rygar* es un juego de acción, tiene un variado desarrollo que incluye zonas de plataformas. Incluso aquí los escudos serán la clave para avanzar.



El nivel gráfico del juego es muy alto, como se pone de manifiesto cuando peleamos con los jefes finales: grandes, espectaculares y bien animados.





que el de la mayoría de los juegos de acción.

Pero la utilidad de los escudos no acaba aquí: con ellos reduciremos a escombros muchos elementos de los escenarios, en busca de potenciadores para aumentar nuestros valores en ataque y defensa. Además, Rygar también irá aprendiendo nuevas habilidades, como empujar bloques o balancearse utilizando las cadenas de los escudos para superar las zonas de plataformas. Este equilibrio entre acción, exploración y evolución de nuestro personaje hacen el juego muy adictivo. Sólo en algunas zonas, algo vacías de enemigos, decae un poco el ritmo, pero en general el desarrollo nos invita a explorar hasta el último recoveco de los escenarios.

A ESTA BRILLANTE MECÁNICA SE UNE

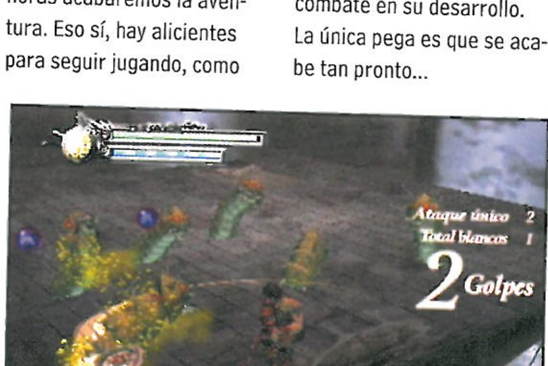
un apartado técnico a la altura. El mundo grecorromano se ha recreado con unos escenarios de gran belleza y detalle, que podemos admirar en las amplias tomas que nos muestra las cámaras prefijadas con las que se sigue la acción y que, todo hay que decirlo, a veces restan espectacularidad a los combates por su lejanía. Y los diseños y animaciones de Rygar y sus enemigos también son alucinantes, destacando sobre todo los impresionantes jefes finales, monstruos de descomunal tamaño y aspecto espectacular. Como colofón, las excelentes y épicas melodías redondean una ambientación de gran calidad.

Rygar es un vibrante juego de acción que presenta una notable factura gráfica y un desarrollo apasionante.

El único defecto importante de Rygar es que se hace corto: en unas ocho o nueve horas acabaremos la aventura. Eso sí, hay alicientes para seguir jugando, como un nuevo modo de dificultad para expertos que, teniendo en cuenta el buen sabor de boca que deja el juego, casi seguro nos incitará a jugarlo de nuevo. Y es que merece la pena revivir una de las mejores aventuras de acción que han llegado a PS2 en los últimos tiempos, capaz de seducir por su épica ambientación y por la adecuada mezcla de exploración y combate en su desarrollo. La única pega es que se acabe tan pronto...



Cada escudo tiene más de veinte ataques distintos, e iremos aprendiendo algunos tan alucinantes como éste, que atrapa a los enemigos en un tornado.



Rygar se hace corto, pero se ha añadido este modo de juego extra en el que tendremos que limpiar de enemigos los 30 pisos de una torre.

Las armas de los dioses

Comenzamos la aventura con el Disco de Hades, pero pronto conseguiremos el Disco Celestial y el Disco del Agua. Cada uno es idóneo para determinadas situaciones de combate. Podemos aumentar su poder hasta en dos ocasiones con los puntos que logramos durante la aventura, además de aprender nuevos ataques, poderosos y espectaculares.



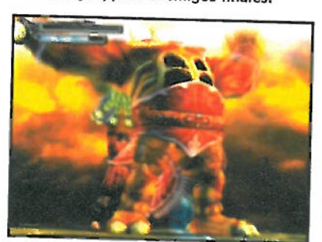
El disco de Hades es el de mayor alcance.



El del Cielo es ideal para atacar a grupos.



Y el de Agua, para enemigos finales.



Cada uno tiene un súper-ataque distinto.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (67Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 6 **Calidad/Precio** 7

↑ Lo divertido que resulta y la versatilidad de los escudos, tanto al combatir como al explorar.

↓ Se hace corto, le falta algo más de acción en algunas zonas y las cámaras son muy lejanas.

Rygar ofrece combates intensos y con posibilidades, hermosos mundos por explorar y una ambientación mitológica de lujo. Pero es muy corto. **8**

12+ Compañía **Infogrames** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)**

Enter the Matrix

La acción más espectacular que nació del cine



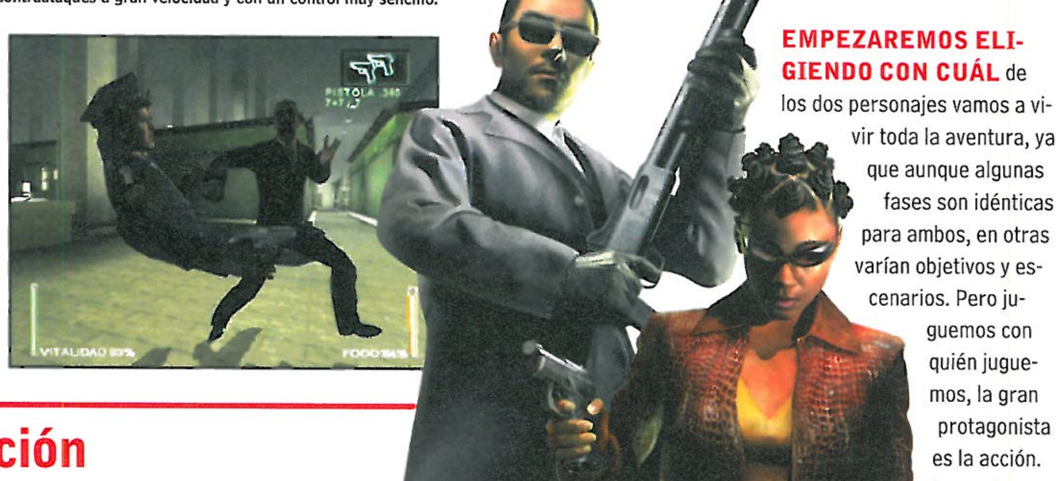
Enter the Matrix traslada a nuestra consola toda la acción de las películas, incluidos tiroteos y peleas. Estás últimas son muy espectaculares, ya que nuestros personajes ejecutan ataques y contraataques a gran velocidad y con un control muy sencillo.

Los espectaculares saltos, las peleas de artes marciales, los increíbles tiroteos con el tiempo ralentizado... "Matrix" es sinónimo de acción insuperable, ahora también en PS2.

La estética de la película "Matrix", con sus cámaras lentas y el sofisticado aspecto de sus protagonistas, se ha imitado hasta el infinito en películas y videojuegos. Y sin embargo, tuvimos que esperar a que llegara a los cines la segunda entrega de la saga, "Matrix Reloaded", para disfrutar del primer juego ambientado en este universo. Y decimos "ambientado" porque el argumento de *Enter The Matrix* es nuevo y complementario al de las películas. La humanidad sigue atrapada por las máquinas en el mundo virtual conocido como "Matrix", y mientras los rebeldes Neo, Morfeo y Trinity viven sus aventuras en el cine, nosotros jugamos con Niobe y Ghost, otros dos luchadores por la libertad que nos revelarán más detalles de la historia principal.

EMPEZAREMOS ELIGIENDO CON CUÁL de los dos personajes vamos a vivir toda la aventura, ya que aunque algunas fases son idénticas para ambos, en otras varían objetivos y escenarios. Pero juguemos con quién juguemos, la gran protagonista es la acción. Las peleas, los tiroteos





Un poco de precaución

Como modernos héroes de videojuego, Niobe y Ghost son capaces de asomarse tras las esquinas y disparar a cubierto. También pueden desplazarse lateralmente para esquivar los disparos y atacar por la espalda.



Acciones como asomarse tras las esquinas y disparar desde ellas se realizan con un control sencillísimo.

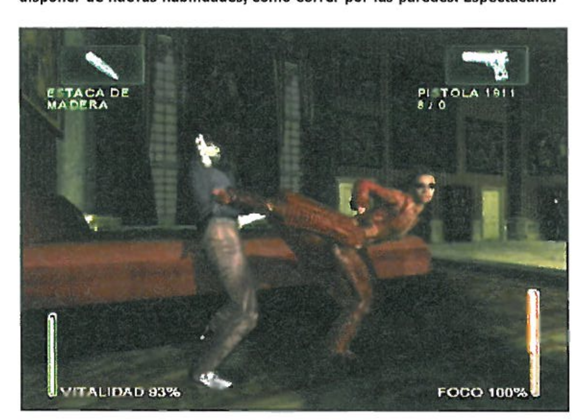


Aunque casi nunca usamos el sigilo, podemos reducir a los enemigos por la espalda de forma rápida.

Como es lógico, podremos usar el "Tiempo Bala" para esquivar disparos y disponer de nuevas habilidades, como correr por las paredes. Espectacular.



Los terribles Agentes son los peores enemigos del juego: como en las películas, son indestructibles. Sólo podremos detenerlos temporalmente o huir de ellos.





y las persecuciones (estas últimas en las fases de conducción o cuando huimos saltando de tejado en tejado), serán constantes y los afrontaremos con un control muy sencillo. Un botón para las patadas, otro para los puñetazos y otro para las esquivas sirven para realizar una gran cantidad de movimientos de artes marciales. Y disparar no puede ser más fácil, ya que la puntería es automática. Pero lo mejor llega cuando activamos la técnica que el juego llama "Tiempo Foco": pulsando un botón todo se ralentiza y no sólo vemos la trayectoria de las balas, sino que nuestra puntería mejora, ejecutamos nuevos golpes y espectaculares saltos y volteretas, e incluso corremos por las paredes. Así que, aunque el desarrollo de *Enter The Matrix* se apoye exclusivamente en la acción, ésta es lo suficiente variada, espectacular y divertida para que juguemos sin parar durante las trece o catorce horas que lleva terminar las dos aventuras.

Matrix es sinónimo de espectáculo y el juego lo refleja fielmente en sus peleas, tiroteos y escenas de acción.

OTRO ACIERTO ES LA AMBIENTACIÓN. No es que los gráficos nos dejen sin habla, ya que algunos escenarios y los modelos de los personajes son bastante simples y las animaciones al subir escaleras o correr son robóticas. Pero el juego no falla en lo importante: el espectáculo. En las peleas la cámara se acerca a los personajes y las animaciones de golpes, esquivas y contraataques sí son excelentes y variadas. Y el "Tiempo Foco" consigue que los tiroteos resulten de lo más vistosos. Además, la banda sonora, sacada de las películas, y las escenas de vídeo culminan una estética idéntica a la de los films.

Así, *Enter the Matrix* trae a PS2 lo mejor de la saga: acción variada y espectacular que, gracias a su buen control y a su ritmo frenético, divierte y engancha a pesar de su sencillez. Y aunque jugar con Neo o Trinity habría sido genial, los fans de las películas disfrutarán con una historia nueva, que complementa a las aventuras cinematográficas. Por fin un videojuego nos permite entrar en "Matrix": la espera ha merecido la pena.


Además de tiros y peleas, también habrá huidas a saltos por los tejados.



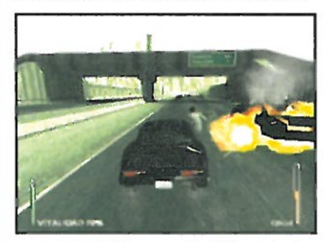
Los disparos son más letales y precisos si usamos el "Tiempo Foco".

Velocidad Virtual

Para enlazar las zonas principales se han incluido fases de vehículos que hacen el ritmo del juego aún más frenético. Niobe es experta en conducir, mientras que si jugamos con Ghost, casi siempre nos encargamos de disparar desde el coche. Además, al final del juego pilotamos la nave de los protagonistas, en fases en las que también prima la velocidad.


Mientras Niobe conduce, Ghost dispara.


Al volante, la vista interior es más realista...


...pero desde fuera es más fácil conducir.


En la nave nos atacarán robots Centinela.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**







DUAL SHOCK 2 · M. CARD (185 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Por fin un juego de "Matrix", y con las peleas, tiroteos y estética de las películas.

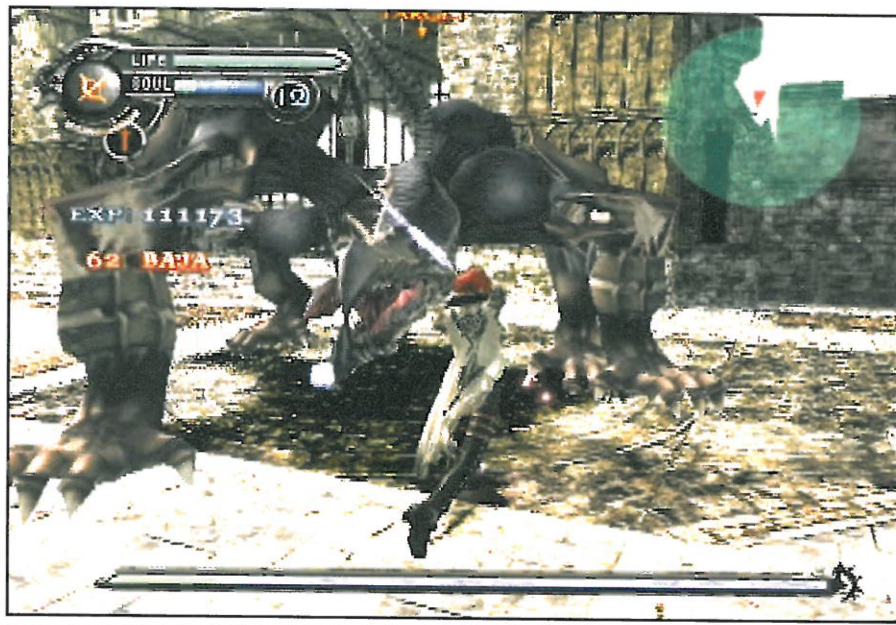
↓ Se echa de menos a Neo, Trinity y Morfeo. Aunque entretenido, el desarrollo es simple.

"Matrix" debuta en PS2 con un gran juego de acción que es todo lucha, tiroteos y diversión. Y además, fiel a la estética de las películas. **8**

12+ Compañía **Capcom** | Precio **63,95€ (10.640 ptas.)**

Chaos Legion

¡¡¡A mí la legión... aunque sea espectral!!!



El atractivo visual de *Chaos Legión* es innegable gracias al alucinante diseño de los personajes, y unos monstruos con una apariencia que combina lo medieval y lo extraterrestre. Eso sí, los escenarios, pobres y con niebla, no están a la altura.


La atractiva historia se desarrolla en escenas de vídeo de gran calidad, y nos detalla el pasado de los personajes.


Para avanzar en el juego, "sólo" tenemos que eliminar a todos los monstruos, aunque suena más fácil de lo que es.

Un ejército de monstruos se dispone a arrasar el mundo y está vez cuentas con algo más que tu espada para detenerlo: las legiones del infierno seguirán tus órdenes en la batalla.

Si hablamos de juegos de acción en tercera persona, *Devil May Cry*, la genial saga Capcom, ocupa un puesto preferente. No contentos con su éxito, sus creadores se hacen ahora la competencia a sí mismos con otro título que también ofrece desenfrenados combates y una ambientación tan fantástica como gótica, a la que además se suma un elemento muy innovador: las legiones fantasmales que podemos invocar.

EL PROTAGONISTA ES SIEG, UN JOVEN miembro de una orden religiosa que debe impedir que un compañero renegado, y su numeroso ejército de monstruos, acaben con la humanidad. Y qué mejor manera de hacerlo que saliendo a luchar cuerpo a cuerpo contra ellos en los trece niveles que componen el juego. Cada uno está estructurado en zonas cerradas y, para pasar de una otra, Sieg debe acabar con todos los monstruos o destruir a sus líderes. Para ello, nuestro héroe cuenta con una poderosa espada con la que puede realizar sencillos y efectivos combos, aunque para vencer a las docenas de enemigos que le atacan a la vez requiere una ayuda extra....

Aquí es donde entran en juego las legiones del infierno, que son grupos de hasta siete soldados a los que podemos invocar durante el combate y ordenarles que ataquen, defiendan o ejecuten golpes especiales. En cada nivel tenemos que seleccionar dos legiones, una decisión importante ya que cada una otorga a Sieg unas habilidades diferentes. Así,

Arcia, una "secundaria" de lujo

Arcia es una muchacha a la que Sieg encuentra en mitad de su aventura. Nosotros la controlamos en un nivel y, aunque no puede invocar legiones, es tan letal como Sieg. Además de asestar espectaculares patadas y de saltar con agilidad extraordinaria, maneja dos pistolas con munición infinita, que elevan los niveles de acción hasta cotas insospechadas. Y lo mejor de todo es que, si acabamos el juego en el nivel de dificultad normal, podremos rejugarlo con ella.


Con Arcia el juego toma tintes de Shoot´em Up, ya que la chica maneja dos pistolas con munición infinita.



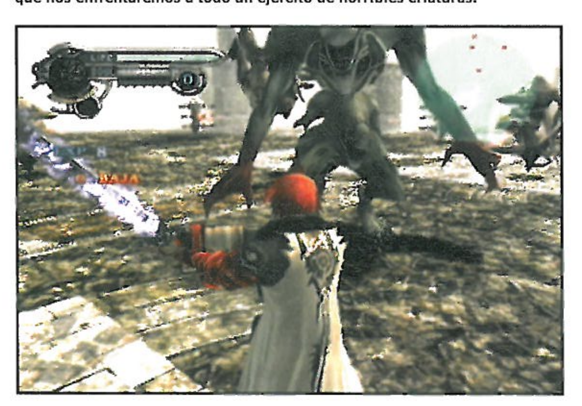
Su agilidad es asombrosa y realiza originales acciones, como disparar desde el suelo cuando la derriban.



Chaos Legión nos sumerge en un mundo de ambientación fantástica, en el que nos enfrentaremos a todo un ejército de horribles criaturas.



Aparte de nuestra espada, en los combates contamos con las legiones del infierno, soldados espectrales a los que podremos dar sencillas órdenes.





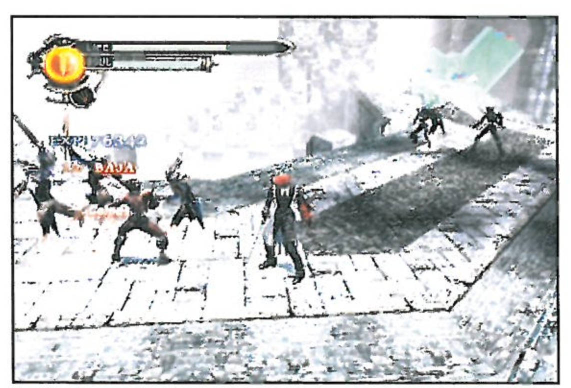
dependiendo de la legión podremos realizar combos más largos o dar un doble salto. Además, al finalizar los niveles obtendremos puntos de experiencia con los que mejoremos las legiones según nos convenga, aumentando su fuerza, sus ataques especiales o el número de soldados. Pero cuidado: la dificultad del juego obliga a ser precavidos al tomar estas decisiones, ya que es casi obligatorio utilizar hasta el último recurso de Sieg y sus legiones para sobrevivir. Es está sensación de luchar siempre al límite la que consigue que los combates de *Chaos Legion* sean emocionantes y enganchen a lo grande. Eso sí, este desarrollo de pelea continua no varía durante todo el juego, lo que puede acabar cansando si buscas algo de aventura.

SU TRABAJADA ESTÉTICA ES OTRO de los grandes atractivos de *Chaos Legion*. Los numerosos monstruos y las legiones sorprenden por su imaginativo aspecto, entre medieval y extraterrestre, mientras que las alucinantes escenas de vídeo revelan el escabroso pasado de los protagonistas. Pero lo mejor son los modelos del propio Sieg y de Arcia, realmente detallados y bien animados. Por contra, los escenarios son bastante pobres y tienen una molesta niebla en el horizonte, aunque como contrapartida los combates resultan muy espectaculares, con docenas de personajes y alucinantes efectos de luz.

En Chaos Legión haremos frente a cientos de enemigos en 13 niveles repletos de acción. Menos mal que las legiones nos echan un cable...

Todos estos elementos consiguen que *Chaos Legion* destaque en el amplísimo catálogo de juegos de acción de PS2. Su desarrollo, enfocado únicamente a los combates, puede resultar repetitivo para quienes gusten de juegos más variados, aunque garantiza muchas horas de diversión... si no tienes miedo a un reto difícil y buscas acción con mayúsculas.

Al final de cada nivel entra en juego un toque de rol: con la experiencia ganada, podremos mejorar diversos aspectos de las legiones.



Iremos incrementando el poder y el número de soldados de las legiones, hasta el punto de que a veces podrán encargarse solas de los enemigos.

Una "ayudita" del infierno...

Las siete legiones que Sieg invocará a lo largo de su aventura responden a nombres como la Legión del Mal o la Legión de la Culpa. Sus habilidades son muy distintas: algunas actúan como escudos defensivos, otras explotan al chocar con un enemigo... Al final de cada nivel, podemos mejorar sus habilidades con puntos de experiencia.



La Legión del Odio, de enorme fuerza.



Esta legión actúa como escudo defensivo.



Y ésta usa sus garras veloz como el rayo.



La Legión del Mal ataca con ballestas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (241 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Poder mejorar las legiones hace más adictivo un juego ya de por sí emocionante.

↓ El protagonismo absoluto de la acción puede cansar a los que busquen más variedad.

Un gran juego de acción, que compensa su repetitivo desarrollo con sus intensas luchas y la acertada novedad de las legiones.



18 Compañía **Capcom** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

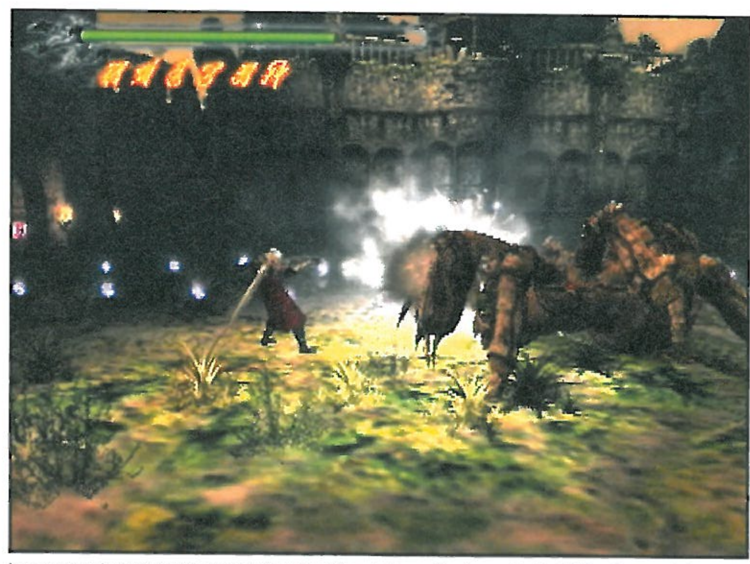
Devil May Cry

Combate contra el diablo... con el mejor estilo

Capcom nos ofrece una frenética aventura de acción con un buen apartado técnico y una gran jugabilidad, que conquista por su terrorífica ambientación.



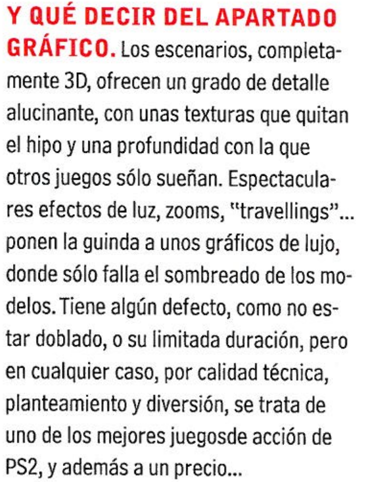




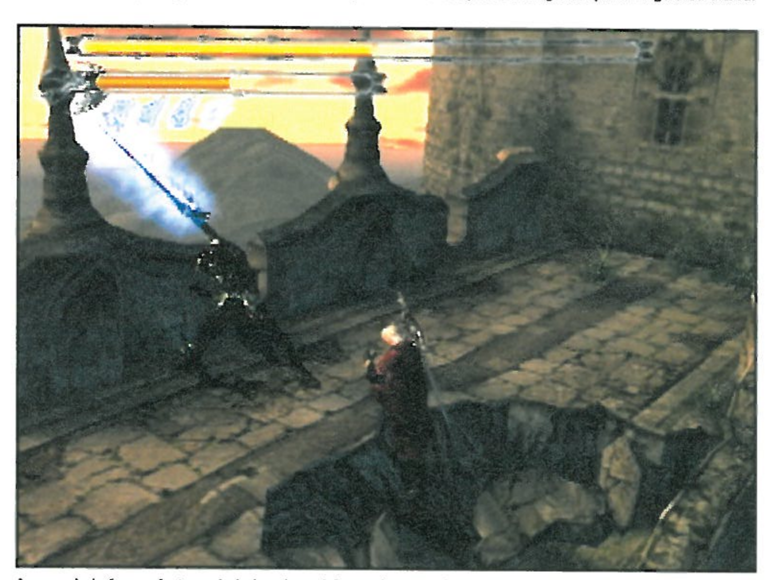
La espectacularidad del juego y el ritmo frenético de la acción, hacen de *Devil May Cry* una de las apuestas más seguras y económicas del catálogo de PS2. Ni siquiera la segunda parte llega a su altura.

La aventura nos pone en la piel de Dante, un investigador de lo paranormal con ascendencia demoníaca, que debe proteger al mundo de los vivos de las huestes demoníacas. Este sencillo planteamiento esconde una aventura espectacular, que está estructurada en 23 misiones (con 12 secretas), donde la protagonista es la acción pura y dura. Olvidaos de cualquier otra experiencia anterior y preparaos para los combates más espectaculares, rápidos y frenéticos que hemos visto en PS2.

Para afrontar estos combates contamos con una variedad increíble de ataques, con dos tipos de armas, una de cuerpo a cuerpo y otra de fuego. La mezcla de ambos estilos de combate hace que las peleas sean, además de espectaculares, variadas, máxime cuando podemos adoptar dos formas demoníacas, con sus poderes correspondientes.



Y QUÉ DECIR DEL APARTADO GRÁFICO. Los escenarios, completamente 3D, ofrecen un grado de detalle alucinante, con unas texturas que quitan el hipo y una profundidad con la que otros juegos sólo sueñan. Espectaculares efectos de luz, zooms, "travellings"... ponen la guinda a unos gráficos de lujo, donde sólo falla el sombreado de los modelos. Tiene algún defecto, como no estar doblado, o su limitada duración, pero en cualquier caso, por calidad técnica, planteamiento y diversión, se trata de uno de los mejores juegosde acción de PS2, y además a un precio...



Aunque habrá una cierta variedad en las misiones, la mayoría consistirá en buscar determinados objetos y colocarlos en el lugar adecuado. Los escenarios, eso sí, son de lo más variado.

Infinitas posibilidades de ataque

La cruzada de Dante no sería posible sin las inabarcables posibilidades ofensivas que el juego ofrece. Además de las armas de fuego y de la transformación en demonio, según vayamos cosechando orbes rojos podremos cambiarlos por nuevas habilidades cuerpo a cuerpo. Sólo la sabia combinación de las tres variantes nos llevará a la victoria final.



La espada y los guanteletes tienen varias habilidades.



También podemos transformarnos en dos demonios.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (498 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Los gráficos, el sonido, el control, los combates, la trama... Y el precio, claro.

↓ La conversión a PAL es muy mala: deja enormes bandas negras.

Por calidad técnica, planteamiento y diversión, *Devil May Cry* emocionará a todos los seguidores de la acción. Un Platinum clásico. **9**

12+ Compañía **Capcom** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Maximo: Ghost to Glory

Con muertos vivientes a mí...

¿Sueñas con convertirte en un caballero y salvar a una princesa? ¿Aunque tengas que enfrentarte a zombis y demonios en calzonzillos? Pues *Maximo* es tu juego...





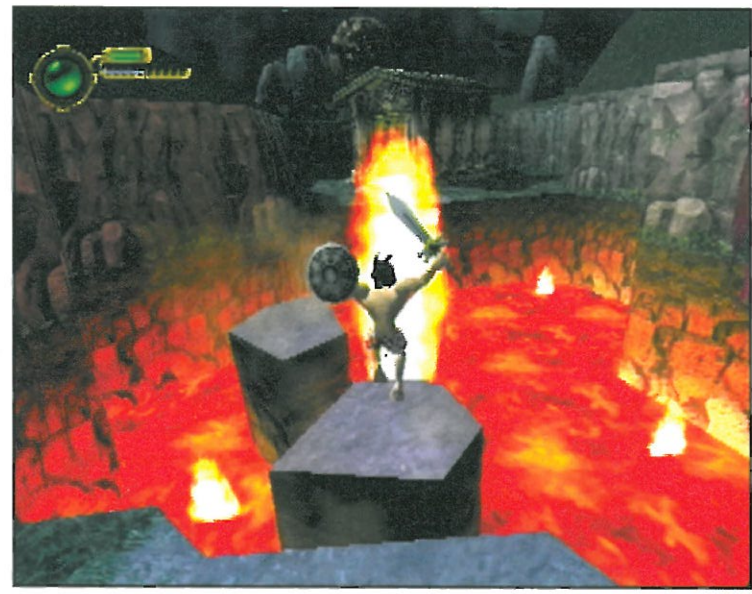


La acción está presente en todo momento: disponemos de dos tipos de ataque para acabar con nuestros enemigos, y gracias a un montón de ítems podemos aprender nuevas técnicas, como magia.

Maximo es la secuela "no oficial" de *Ghost´n Goblins,* un arcade que marcó época en los años 80 y, como su referente clásico, resulta ser una experiencia de juego gratificante desde la primera partida... y ahora más todavía, que está a precio reducido.

En *Maximo* controlamos a un caballero andante que vuelve a la vida para salvar a su princesa y su reino de la tiranía de un malvado mago. Lógicamente, su aventura no va a ser un camino de rosas, y para cumplir tan dura tarea deberá recorrer 30 extensos niveles repartidos por 7 mundos, luchando cuerpo a cuerpo con todo tipo de demonios, zombis y otros seres del averno. Menos mal que a su favor tiene un completo kit de caballero, compuesto por una armadura, un escudo y una espada que, gracias a unos variados ítems, desarrollan nuevas habilidades, como hechizos.

SU FUERTE CARGA VISUAL se plasma en un universo 3D cambiante, que se deforma a nuestro paso, y que se ambienta en lugares tan inhóspitos como cenagosos pantanos, castillos góticos... etc. Eso sí, pese a esta "tétrica" ambientación, el sentido del humor está presente durante todo el juego: un héroe que se queda en calzonzillos, esqueletos cabezudos... Todo esto hace de *Maximo* una gozada, un juego que consigue combinar el estilo de juego simple y directo de los años 80 con unos gráficos propios del siglo XXI. Es, sin duda, una propuesta fresca, diferente y muy divertida.



***Maximo* también tiene un fuerte componente "plataformero", hasta el punto de que resulta tan importante pelear con los no-muertos, como evitar la lava, las aguas heladas y otros peligros.**

Morirse de risa

Pese a su "look" tétrico, *Maximo* es sobre todo un juego que busca la sonrisa y la carcajada. Así, cada mundo esta poblado por una serie de criaturas que son burdas caricaturas de algunos de los personajes más famosos de las pelis de terror, como Frankenstein, los santeros del vudú o los hombres lobo.



Entre los enemigos comunes podemos encontrar casi de todo: esqueletos con un gran cabezón, hombres lobo...



En cada mundo nos espera un enemigo final, como este Frankenstein, al que debemos machacar los juanetes.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (259 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 8 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Un desarrollo divertido, variado, con muchos saltos y acción... ¡y con sentido del humor!

↓ En ocasiones la dificultad se dispara hasta cotas desesperantes... como en los años 80.

Maximo es un estupendo juego de acción, en el que tanto técnica como sistema de juego rozan un nivel de calidad muy elevado. **8**

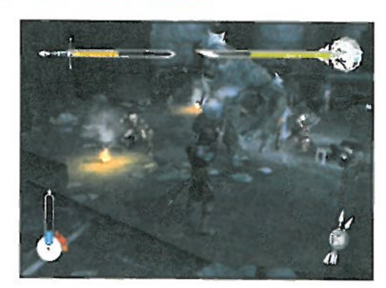
16+ Compañía **EA Games** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

ESDLA: Las Dos Torres

Los anillos son de "Platinum"

¿Quieres vivir los momentos más espectaculares de las dos primeras películas de "El Señor de Los Anillos"? Pues puede hacerlo y a un precio de locos.





Uno de los títulos más vendidos durante las pasadas Navidades está disponible en serie Platinum. Una gran ocasión para disfrutar de uno de los mejores beat' em up de PS2, al menos en lo que se refiere a ambientación y calidad técnica.

Y es que pocas veces se ha aprovechado tan bien una licencia cinematográfica como en *Las Dos Torres*. Las 12 fases del juego recrean de forma soberbia los principales momentos de acción de las dos primeras películas de la trilogía. Todos los aspectos del apartado gráfico, tanto los escenarios (Moria, las llanuras de Rohan, el Abismo de Helm...) como los distintos personajes han sido "clavados" con una fidelidad sorprendente. Y el apartado sonoro no se queda atrás, ya que incluye la banda sonora de las pelis y las voces de los actores, completando una ambientación genial.

ESO SÍ, COMO BEAT'EM UP CLÁSICO QUE ES, el desarrollo se reduce a avanzar y golpear todo el rato. Para ello podemos elegir entre 4 personajes (Aragorn, Legolas, Gimli e Isildur, que está oculto), aunque no hay mucha diferencia entre ellos. El sistema de combate es sencillo (4 botones de ataque y uno para defensa) y permite realizar los combos con facilidad. Pero no nos engañemos: el desarrollo se reduce siempre a "matar y matar", lo que quizá pueda terminar cansando.

Esta falta de profundidad y su escasa duración son las únicas pegas de un juego que hará las delicias de todo aquél que haya disfrutado de las pelis. Si es tu caso, hazte con él ya.



La ambientación os dejará con la boca abierta. Todos los personajes y escenarios están recreados con gran fidelidad. Y además los actores prestan sus voces. ¡Si parece que estamos en el cine!



En cada una de las 12 fases podemos elegir a Aragorn, Gimli o Legolas (además de Isildur, que está oculto). Eso sí, la diferencia entre ellos es mínima y todo se reduce a "repartir" mandobles.

Extras de película

Como no es demasiado largo ni tampoco excesivamente difícil, los fans de "El Señor de los Anillos" agradecerán con mayor motivo la cantidad de extras que tiene el juego. Según vayamos avanzando, desbloquearemos contenidos como entrevistas, ilustraciones, etc. Pero lo mejor es la fase oculta en Orthanc y el personaje jugable secreto: Isildur.



La fase oculta en la torre de Orthanc sigue siendo machacar malos, pero al menos es un buen reto.



Otros extras interesantes son las entrevistas con el director y los actores. También hay ilustraciones.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M CARD (75 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos **9** Sonido **10** Diversión **8**
Duración **6** Calidad/Precio **8**

↑ La ambientación es soberbia, gracias a un apartado gráfico y sonoro alucinante.

↓ Es bastante corto y puede resultar un poco repetitivo, ya que es sólo "atacar y atacar".

Un beat'em up que "clava" toda la acción de las dos primeras pelis de la trilogía. Aunque es corto y algo simple, encantará a todos los fans. **8**

18+ Compañía **Namco** | Precio **59,99 € (9.975 ptas.)**

Time Crisis 3

Se buscan expertos tiradores

Si lo tuyo es disparar primero y preguntar después, no puedes perderte el arcade de pistola más frenético y duradero que hoy por hoy podemos disfrutar en PS2.

Después de pasar por los salones recreativos de todo el mundo, *Time Crisis 3* salta a PS2 con la misma oferta de siempre: disparar, disparar y disparar, usando para ello la pistola G-Con 2. En él, el objetivo vuelve a ser, cómo no, acabar con todos los enemigos sin que nos alcancen y dentro del tiempo establecido. Y, al igual que el resto de los *TC*, debemos cubrirnos para recargar y nos movemos "sobre raíles" de zona en zona. Afortunadamente, en esta entrega vamos a contar con una novedad que le resta algo de simpleza al desarrollo: la posibilidad de cambiar de arma. Como cada una tiene su efecto y la munición de las 3 nuevas es limitada, el juego adquiere un leve pero interesante toque táctico, algo inusual cuando menos.



Y NO ES LA ÚNICA NOVEDAD

de *TC3*, ya que Namco ha vuelto a incluir diversos extras exclusivos para PS2 que no vimos en la recreativa, como un nuevo modo protagonizado por el personaje femenino, un escenario aparte donde nuestro arma será un rifle sniper o un buen puñado de misiones sueltas. Todos estos añadidos convierten a *TC3* en el arcade de pistola más duradero de todo el catálogo.
En cuanto a los gráficos, funcionan muy bien a pesar de su parecido con los de *TC2*. Los escenarios tienen un montón de detalles y son muy interactivos, además de exhibir buenos efectos gráficos. Y los modelos enemigos, aunque repetitivos, lucen un buen diseño. Es una pena que el modo para 2 jugadores sea a pantalla partida y tan pequeño que resulta injugable (salvo que uses un cable i-link). Es la mayor pega de un juego que te encantará si te gustan los arcades de pistola.



Hay que acabar con todos los enemigos dentro del tiempo establecido usando para ello la pistola G-Con 2 (aunque el mando también vale). El juego se vende por separado o en un pack con la pistola.






Podemos jugar solos o en compañía, pero si jugamos con un amigo lo veremos así de pequeño, a no ser que tengamos un cable i-link, dos consolas y dos juegos, claro... Es el principal defecto de *TC3*.

Alterna tus armas

La principal novedad jugable de *TC3* es sin duda la posibilidad de cambiar de arma en todo momento eligiendo entre la pistola "de siempre", la ametralladora, la escopeta y el lanzagranadas. Cada una de las nuevas tiene su efecto y su munición es limitada, así que mucho ojo con derrocharla...


Cada arma tiene su efecto: la ametralladora suelta ráfagas, la escopeta tiene más potencia de fuego...


Al acabar el juego desbloquearemos un modo extra donde nuestra arma será un rifle de francotirador.

FICHA TÉCNICA

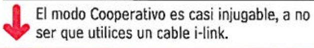
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**



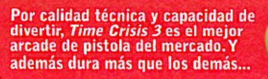




Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9


Su notable apartado gráfico y lo divertido y frenético que resulta su duradero desarrollo.

El modo Cooperativo es casi injugable, a no ser que utilices un cable i-link.



Por calidad técnica y capacidad de divertir, *Time Crisis 3* es el mejor arcade de pistola del mercado. Y además dura más que los demás... 9

3+ Compañía **EA Sports** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

FIFA Football 2004

El fútbol más completo y oficial de la temporada



FIFA 2004 sigue reinando en lo que a licencias y opciones se refiere. Además, este año se estrenan dos alucinantes opciones: los partidos Online y la posibilidad de conectarlo con el juego *Total Club Manager* gracias al modo Fútbol Fusión.





Para disfrutar de los partidos más impresionantes no hace falta ir al Santiago Bernabéu. Los chicos de EA Sports te los llevan a casa en la nueva edición de su conocido simulador.

Como todos los años por estas fechas desde 1994, los chicos de EA Sports nos ofrecen una entrega más de su exitoso simulador de fútbol. Cada edición mejora lo visto anteriormente y, aunque pueda sonar a tópico, *FIFA 2004* logra superar a su antecesor en todos los aspectos. Su fútbol es visualmente más impactante y bastante más elaborado a la hora de jugar, algo que sin duda todos agradeceréis, ¿no?

Pero las novedades no pueden hacernos olvidar lo más obvio: que *FIFA 2004* sigue siendo el juego más "oficial". Tiene todas las licencias de la FIFA y las aprovecha con creces, para ofrecernos las 17 mejores Ligas del mundo con sus equipos reales y sus plantillas actualizadas al milímetro. Esto nos deja un total de 350 clubes con sus más de 10.000 jugadores, a lo que hay que sumar un buen puñado de selecciones nacionales. Seguro que con tanta variedad tendréis dificultades para elegir un equipo y participar en todos los torneos que ofrece, incluyendo el alucinante modo Carrera, en el que además de jugar tendremos que asumir ciertas funciones de manager.

Y SI EN MODOS DE JUEGO

siempre ha estado bien servido, esperad a ver la edición de este año. La posibilidad de "conectar" con el mánager *Total Club Manager* gracias al modo Fútbol Fusión y, sobre todo, los nuevos partidos Online, son unas novedades de auténtico lujo que seguro calarán hondo entre los "futboleros".

Pero tantas licencias y opciones no tendrían sentido si los partidos no tuvieran "gancho", y aquí *FIFA 2004* también tiene el partido ganado. Visualmente entra por los ojos gracias a unos jugadores

Controla a tus jugadores sin el balón

Una de las novedades de este año es el control "Sin balón". Apretando el botón L2 se señalarán 3 compañeros que no llevan el balón. Con este mismo botón seleccionamos el jugador que prefiramos y con el stick derecho lo movemos. ¿Fácil? Pues no mucho, ya que con el stick izquierdo seguimos manejando al jugador que lleva el balón. A practicar.



Con el botón L2 se marcan los jugadores que podemos controlar y volviendo a pulsarlo elegimos a uno de ellos.



Una vez seleccionado, podremos controlarlo con el stick derecho para que se desmarque o presione.

FIFA 2004 ofrece fútbol en estado puro: sus secuencias de vídeo, el gran acabado de los jugadores, los comentarios, el público... Es tan espectacular que os parecerá que estáis en un estadio de verdad.



Su estilo de juego sigue siendo bastante asequible, aunque ha mejorado muchos aspectos para lograr una mejor simulación: la física del balón, la IA, la opción de manejar jugadores sin balón...





muy bien retratados (aunque a veces algo "robóticos") y a los trabajados estadios. Pero lo que más nos ha impresionado ha sido el apartado sonoro, con unos comentarios impecables y los cánticos del público más realistas que jamás hemos oído. Todo ello logra que *FIFA 2004* luzca una ambientación sencillamente impresionante.

No obstante, es a la hora de jugar donde encontramos más novedades. El nuevo control "Sin balón" se lleva el protagonismo en el sistema de juego, permitiéndonos tener absoluto control sobre el destino de los pases.

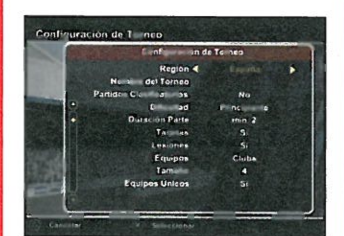
ESO SÍ, LLEGAR A DOMINAR el "Sin balón" requiere tiempo y habilidad, lo que puede no gustar a los seguidores del fútbol sencillo por el que siempre ha apostado la serie. Pero no os preocupéis, que los tiros, regates y el resto de aspectos que completan el sistema de juego son tan asequibles como siempre.

Con un fútbol más elaborado y todas las opciones y licencias, FIFA 2004 encantará a los fans de este deporte.

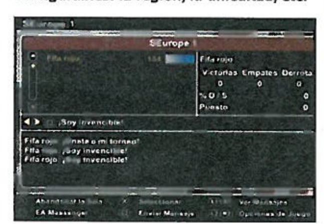
Por todo esto, *FIFA 2004* vuelve a ser el juego de fútbol más completo. Jugando no es tan realista como *Pro Evolution Soccer 3*, pero su gran despliegue técnico y su cantidad de opciones y novedades aseguran diversión para mucho tiempo.

Se estrena el fútbol Online

Sin pagar ninguna cuota adicional, podemos jugar desde partidos sueltos hasta torneos con 32 participantes como máximo a través de Internet. Los partidos siempre son "uno contra uno" pero, eso sí, funcionan de lujo.



Los torneos por eliminatorias son 100% configurables: la región, la dificultad, etc.



Podemos comunicarnos con nuestro rival bien mediante la voz o gracias al teclado.



Las acciones a balón parado lucen ahora un sistema más complejo y realista.



La buena ambientación está garantizada gracias su gran despliegue técnico.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (832 kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · HEAD SET

Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 9

↑ Su acabado técnico, sus multiples opciones y licencias, sus partidos Online... casi todo.

↓ A la hora de jugar no llega a ser tan realista ni emocionante como *Pro Evolution Soccer 3*.

Un juego de fútbol que combina espectacularidad y gran cantidad de opciones con un sistema de juego muy mejorado. Sobresaliente. **10**

3+ Compañía **EA Sports** | Precio **49,95 € (8.310 ptas.)**

Total Club Manager 2004

Dirige el destino de tu equipo como siempre habías soñado

¿Crees que es sencillo trabajar como manager en un club de fútbol? Pues con este completísimo simulador de "presidente-entrenador" te vas a enterar...





Si tu pasión por el fútbol va más allá de los terrenos de juego, vas a alucinar con *Total Club Manager 2004*. Este simulador de "presidente-entrenador" te permite tomar absoluto control sobre todos y cada uno de los aspectos que rodean a un club de fútbol, desde lo más básico hasta detalles nunca vistos.

Así, nada más empezar la partida tendrás que elegir un equipo de entre un total de 20 ligas, algunas con hasta 3 divisiones inferiores. Después pasaremos a ocuparnos de todas las decisiones que atañen al club: su política de fichajes, el precio de las entradas, los contratos publicitarios... ¡Incluso podemos salir a Bolsa!

El nivel de detalle es increíble, ya que incluso podremos aprender idiomas para comunicarnos con los jugadores extranjeros de nuestro equipo y que así se integren mejor (por poner un ejemplo). Y mucho cuidado con las decisiones, porque una mala gestión puede bajar la moral de los jugadores o hacer que el público deje de venir al estadio.

CUANDO LLEGUE LA HORA DE JUGAR los partidos, podremos hacer que la CPU calcule el resultado o bien contemplar en vivo las evoluciones de nuestro equipo, pudiendo incluso dar pequeñas órdenes tanto al jugador que lleva la pelota como al bloque. Es la guinda de un juego que encantará a los fans de la "estrategia" futbolística.



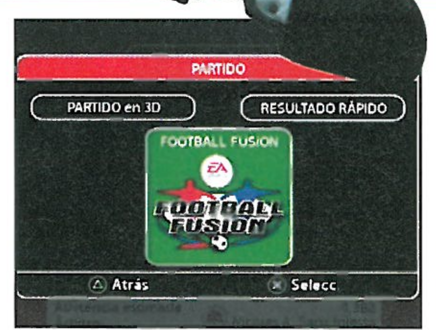
TCM2004 permite todo tipo de decisiones, algunas de ellas tan novedosas en el género como poner tutores a los jugadores juveniles para que estudien y así evitar que sus padres los saquen del equipo.



Tras tomar todas las decisiones como presidente, podemos hacer de entrenadores dando pequeñas órdenes a los jugadores de nuestro equipo en los partidos, que serán controlados por la CPU.

¿Qué es el Fútbol Fusión?

Fútbol Fusión es una opción que permite "conectar" *TCM* a *FIFA 2004*. Así, grabando los datos de *TCM* en una Memory Card, podemos desde jugar sus partidos en *FIFA 2004* hasta importar todos sus equipos. ¿No es alucinante?



A la hora de disputar un partido en *TCM*, podremos elegir si lo jugamos en *FIFA 2004* o en el propio *TCM*.



Para poder jugar los partidos de *TCM* en *FIFA 2004* hay que tener los dos juegos, además de una Memory Card.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**



Gráficos 7 | Sonido 8 | Diversión 8 | Duración 9 | Calidad/Precio 8

↑ La cantidad de detalles que esconde y la acertada inclusión del modo Fútbol Fusión.

↓ Que entre las 32 divisiones disponibles, al final no esté la Segunda B española.

TCM2004 es el manager más completo, entretenido y actualizado de PS2. Si te gusta la estrategia deportiva, corre a por él. **8**

3+ Compañía **Konami** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Pro Evolution Soccer 3

El simulador de fútbol más apasionante

No tiene cientos de equipos, ni licencias de clubes, ni demasiadas novedades en su sistema de juego... El nuevo *PES* "sólo" ofrece el fútbol más realista y emocionante. Casi nada, ¿verdad?



El sistema de control sigue permitiéndonos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra. Además, encontraremos nuevos movimientos, como este regate.





PES3 no tiene las licencias de los clubes ni plantillas del todo actualizadas. Eso sí, Beckham y Ronaldinho están en "su sitio".

Gráficamente, *PES3* funciona muy bien gracias sobre todo a sus fluidas animaciones. Sin embargo, el parecido de los jugadores puede mejorarse.

Como todos los años, los chicos de Konami vuelven fieles a su cita y nos presentan la nueva entrega de su aclamado simulador de fútbol. Os estaréis preguntando en qué ha cambiado y qué nuevas mejoras traerá bajo el brazo. Pues lo cierto es que, también como todos los años, *Pro Evolution Soccer 3* va a huir de opciones "mareantes" y deslumbrantes licencias para centrarse en lo que mejor saber hacer: lograr plasmar en nuestra consola el fútbol tal y como es. Y de nuevo, han conseguido su objetivo. ¿Alguien lo dudaba?

Así pues, el realismo vuelve a ser la bandera de *PES3*. Hasta la fecha, ningún otro juego de fútbol ha conseguido un sistema de juego que permita realizar tantas y tantas cosas sobre el terreno de juego. Este sistema no ha sufrido grandes cambios y sigue permitiéndonos realizar casi cualquier cosa que se nos ocurra con el balón en los pies. El precio por tanta precisión vuelve a ser un control exigente, al que nos acostumbraremos si somos algo hábiles y pacientes.

EN LOS PARTIDOS DE *PES3*, REALES como la vida misma, todo puede ocurrir. Podemos realizar la jugada "de nuestra vida" o sufrir la cantada más vergonzosa de nuestro portero. Esto es precisamente lo que hace a *PES3* diferente y a sus partidos los más emocionantes. Y a esta "magia" contribuye

PES3 es el simulador de fútbol que mejor plasma este deporte. Sus partidos son tan realistas que en ellos todo puede ocurrir. Como en la vida real, ¿no?



La IA es otro de los puntos fuertes de *PES3*. En esta ocasión, además, el árbitro puede aplicar la ley de la ventaja. Eso sí, puede equivocarse...





la IA, más desarrollada en esta entrega. No en vano el árbitro ahora puede aplicar la ley de la ventaja, entre otras mejoras.

Tanta fidelidad a la hora de jugar debe corresponderse con un idéntico nivel de realismo en lo visual. Y en esto *PES3* también tiene la partida ganada. Desde las animaciones de los jugadores hasta detalles como la textura del césped, todo se ha cuidado para que sus partidos también nos entren por los ojos. Y lo consiguen, a pesar de que Konami sigue sin cuidar demasiado ciertos aspectos, como el parecido físico de los jugadores.

EN CUANTO A LAS OPCIONES, su eterna asignatura pendiente, ha mejorado algo este año. Entre otras novedades, tenemos 64 equipos (24 nuevos y 4 de ellos españoles), modos de juego ampliados (como la Liga Máster o el Entrenamiento) y una tienda donde podremos usar nuestro dinero comprando multitud de extras, desde la posibilidad de editar peinados hasta adquirir estadios, equipos o jugadores históricos. Cierto es que en este sentido todavía anda a años luz de la serie *FIFA*, pero todo avance debe ser aplaudido, ¿no?

En fin, que *PES3* vuelve a convertirse en un imprescindible para los amantes del buen fútbol. Como en años anteriores, no puede compararse con la competencia ni en licencias, ni en cantidad de opciones, ni en apartado sonoro (los comentarios, a cargo de Guillém Balagué y Roberto Martínez, son tan malos como siempre). Pero a la hora de jugar, no existe un fútbol más realista y emocionante que el que ofrece *PES3*. Así de claro.

La clave de PES3 vuelve a ser su realista sistema de control, que nos permite hacer de todo con el balón.

Más opciones

PES3 ha avanzado bastante en lo que a opciones se refiere con respecto a los anteriores. 24 clubes nuevos, una tienda donde comprar extras o jugosas mejoras en los editores o en los entrenamientos son sólo algunos ejemplos. ¡Ojalá siga así!



En la tienda podremos comprar estadios, nuevos equipos, jugadores retirados, etc.



El editor ha mejorado permitiéndonos un nivel de detalle nunca antes visto.



Atlético de Madrid, Real Sociedad, Celta o Betis son algunos de los nuevos clubes.



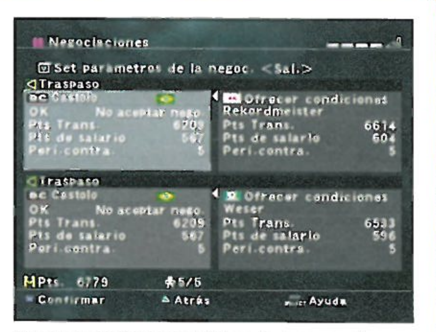
El modo Entrenamiento ofrece retos de tiro, pase, regate, posesión de balón, etc.

La nueva Liga Máster

El modo "estrella" de los *PES* ha sido mejorado. El objetivo sigue siendo coger un equipo desde abajo y llevarlo a lo más alto. Pero ahora el reto es mucho más excitante gracias a sonoros aciertos, como un sistema de fichajes más complejo, más equipos, etc. Es la mejor manera de disfrutar de *PES3* en solitario.



En la nueva Liga Máster hay 2 divisiones con 4 grupos de equipos en cada una, además de 2 copas y liguillas.



Otra de sus mejoras es el sistema de traspasos de jugadores, mucho más elaborado que el de *PES2*.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**

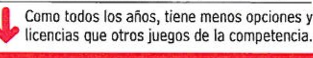





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1195 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 7 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9



Es el simulador de fútbol más realista y emocionante, en lo jugable y en lo visual.

Como todos los años, tiene menos opciones y licencias que otros juegos de la competencia.

Pese sus carencias en materia de opciones, *PES3* es el juego de fútbol más realista y emocionante. Si amas este deporte, no lo dudes.



3+ Compañía **EA Sports** | Precio **62,95 € (10.474 ptas.)**

NBA Live 2004

Nunca has visto un basket tan grande

La serie *NBA Live* nos sorprende cada año con nuevas mejoras, tanto visuales como jugables, y esta edición 2004 no va a ser una excepción. ¿Habrán tocado techo ya los juegos de basket?

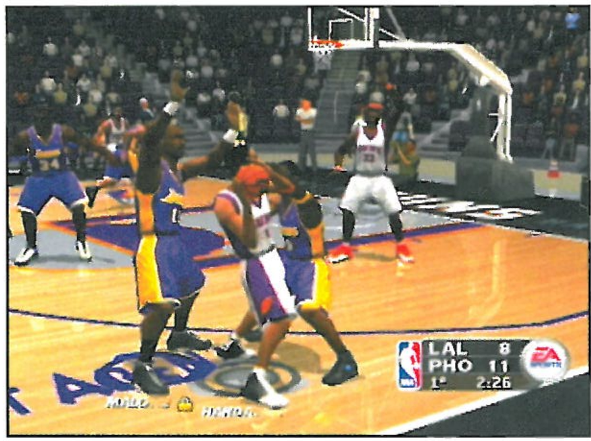


El sistema de control es sencillo, pero permite realizar cualquier cosa que se nos ocurra, además de vistosas acciones con el stick derecho del Dual Shock.





Por supuesto, contaremos con un buen puñado de cámaras para seguir el juego, con diversos grados de zoom y altura. Para que juguéis a vuestras anchas.



La inteligencia artificial de los contrarios está mejor que nunca. Lograr acabar una jugada con el equipo rival bien colocado no es precisamente "pan comido".

Los chicos de EA Sports se superan cada año con su edición de *NBA Live*, y esta temporada no van a faltar a su costumbre. Estamos ante un juego tan espectacular y jugable que os hará vibrar a poco que os guste este deporte. Y más este año, donde España está muy bien representada: Raúl López es la imagen de la edición que se vende en nuestro país, y además incluye a la selección española como extra exclusivo. Todo un detallazo, ¿verdad? Pero vayamos por partes.

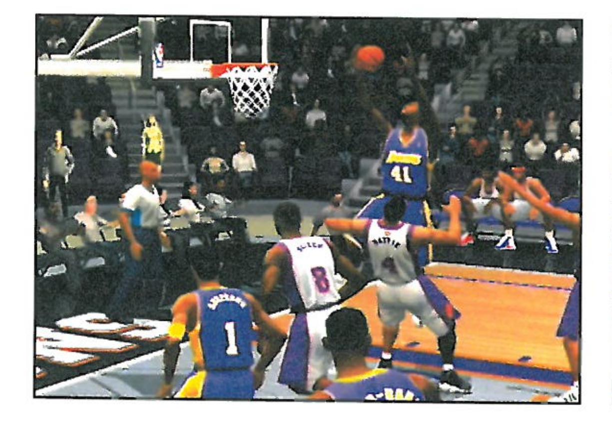
BASKET EN ESTADO PURO es lo que ofrece *NBA Live 2004*. Ningún otro juego del actual catálogo de PS2 ofrece las mismas sensaciones. Además de "clavar" a las mil maravillas todo lo que supone este deporte, *NBA Live 2004* te traslada al corazón de la mejor liga del mundo. El sonido ambiente, la fidelidad con la que se reproducen las distintas canchas, el modelado de los jugadores... todo está cuidado hasta el mínimo detalle para que nos sintamos como si fuéramos realmente unos astros del baloncesto. A este "flipe" también contribuyen las excelentes animaciones que lucen los jugadores, increíblemente realistas gracias a un uso óptimo del "motion capture" (o captura de movimientos). Insistimos, la ambientación es perfecta, y queda redondeada con la banda sonora (eminentemente "rapera") y los profesionales comentarios de Sixto Miguel Serrano, comentarista habitual de Canal+.



Lo primero que llama la atención de *NBA Live 2004* es su espectacularidad gráfica. Los partidos entran por los ojos desde el primer momento.



En el juego están los 29 equipos de la NBA con todas sus canchas "clavadas". Además hay algunos extras, como los equipos de las estrellas clásicos.



Si la puesta en escena cumple con una altísima nota, esperad a ver el sistema de juego. Tomando como base a sus antecesores, el control sigue permitiendo un jugadas realistas, rápidas y fáciles de ejecutar. Además, seguimos contando con el control "freestyle", que nos permite desplegar alucinantes movimientos usando el stick derecho del Dual Shock 2. Pero esta sencillez no significa que ganar partidos sea como coser y cantar, ya que la IA ha evolucionado hasta límites increíbles. Los equipos se mueven en bloque, la presión es más sofocante que nunca y lograr una canasta con el equipo rival bien colocado nos obligará a pensar cada movimiento.

EN CUANTO A MODOS DE JUEGO, lo cierto es que *NBA Live 2004* también va bien servido. La estrella en este sentido es el modo "Dinastía", donde empezaremos eligiendo jugadores del "draft" y tendremos que llevar a nuestro equipo a lo más alto. Para conseguirlo tendremos que fichar bien y jugar mejor. Eso sí, también tendremos opción de jugar sólo los "play-offs", entrenar o disputar un "uno contra uno". Incluso podremos enfrentar a nuestra selección nacional con cualquier equipo de la NBA en encuentros amistosos. Sólo la ausencia de los modos Online, que están reservados a los norteamericanos, ensombrecen un poco este apartado.

Espectacular, jugable y con todas las licencias, NBA Live 2004 enamorará a todos los fanáticos del baloncesto.

En fin, que si eres un apasionado este deporte y además un fiel seguidor de la liga de baloncesto más potente del planeta, aquí tienes el juego que mejor los retrata. Es tan espectacular como la propia NBA, y además a la hora de jugar es una verdadera delicia. ¿Se puede pedir más?

La NBA con todo detalle

NBA Live 2004 ofrece todo el espectáculo de esta competición: alucinantes mates, tapones increíbles, fintas de ensueño... Además, tiene todos los equipos reales y actualizados de la NBA más algunas sorpresas, como la posibilidad de elegir los equipos de las estrellas "clásicos". ¡Incluso podremos comprarnos zapatillas nuevas!



Como mandan los cánones, podremos realizar mates de todos los colores.



A la hora de defender, una opción es buscar la contundencia de un buen tapón.



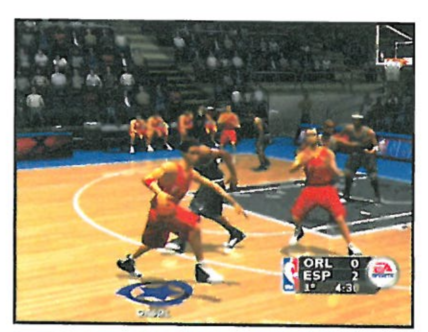
También hay que asumir la responsabilidad de elegir las mejores promesas del "draft".



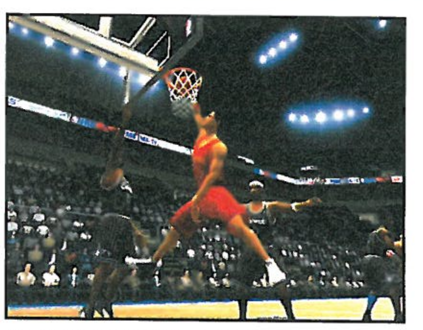
Como novedad, este año podremos gastar dinero comprando uniformes o zapatillas.

España es diferente

La edición española de *NBA Live 2004* incluirá un extra de lujo que no se disfrutará en ningún otro país: nada más y nada menos que la selección española de baloncesto. No podemos jugar una Liga completa, pero podemos enfrentar a los Navarro, Gasol y compañía contra cualquier equipo de la NBA.



La selección española incluida en el juego no es la del último europeo, si no la que hace poco derrotó a USA.



Podremos ver a Pau Gasol "volando" sobre la defensa de Orlando Magic con la camiseta de la selección.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**








DUAL SHOCK 2 · M.CARD (475 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Sus vibrantes partidos, gracias a su genial sistema de juego y a su gran calidad gráfica.

↓ Por decir algo, no habría estado de más que hubieran incluido las opciones Online.

Por calidad técnica, opciones y sistema de juego, es el mejor título de basket que ahora mismo puedes encontrar. No te lo pierdas. **9**

16+ Compañía **Activision** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Tony Hawk´s Underground

La mejor "filigrana" del astro del monopatín

Si pensabas que el skate virtual ya había tocado techo en PS2, espera a ver la "quinta" entrega de la saga Tony Hawk: nuevos modos de juego, nuevos editores, más libertad... ¡Ver para creer!



Como en anteriores *Tony Hawk* debemos superar todo tipo de retos, como realizar una serie de piruetas, aunque ahora están integrados en un argumento.



Los entornos son mucho más grandes, complejos y repletos de detalles, y se ambientan, sobre todo, en pueblos y ciudades de la geografía americana.



Otra de las grandes novedades de *Underground* es que podemos controlar vehículos, como furgonetas, coches de policía o carritos de limpieza urbana.

Con cada entrega de la saga *Tony Hawk*, sus creadores, los chicos de Neversoft, intentan llegar más lejos ofreciendo un montón de novedades técnicas y jugables... pero en el caso de *Underground* deberíamos hablar más de evolución que de secuela.

Tomando como base el corazón de la saga, es decir, un sencillo control repleto de posibilidades y un sistema de juego basado en pequeños retos, Neversoft ha conseguido dar forma a algo original y nuevo: el modo Historia. En los más de 25 capítulos que ofrece, adoptamos el papel de un skater novato que quiere llegar a lo más alto dentro de su deporte favorito. Para lograrlo, tendrá que dejar atrás su pueblo natal y recorrer los EE.UU., conseguir un patrocinador, formar parte de un grupo de skaters, grabar vídeos promocionales, participar en competiciones...

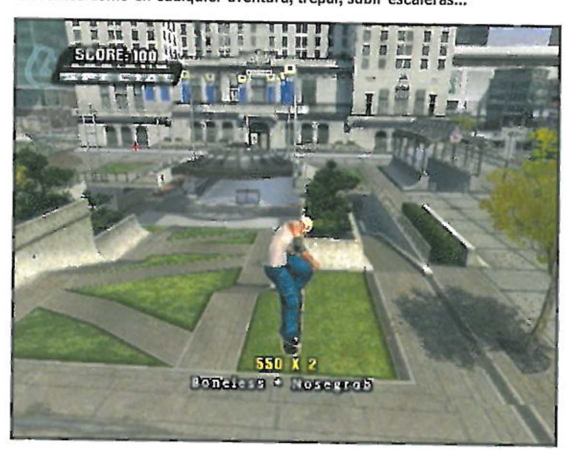
CADA UNO DE ESTOS "OBJETIVOS" implica realizar un número variable de tareas, como pueda ser pegar carteles promocionales o sorprender a un skater profesional con un gran combo. El resultado es un modo de juego que atrapa aún más que el modo Carrera de anteriores entregas, ya que su trama está repleta de sorpresas, como amigos que nos "traicionan" y sus objetivos resultan más realistas, sin perder ni un ápice de la libertad habitual en los juegos de la saga.

El modo Historia, una de las novedades de esta entrega, nos invita a "vivir" la interesante vida de un joven skater que quiere convertirse en profesional.



Entre las nuevas posibilidades de control, podemos bajarnos de la tabla y movernos como en cualquier aventura, trepar, subir escaleras...





Y por si fuera poco, esta vez os podréis enterar de qué van la trama y los objetivos ¡porque los textos están en castellano!

El festival de sorpresas también pasa por el control, donde destacan la posibilidad de conducir vehículos y bajar de la tabla para recorrer las calles a pie o trepar, al estilo *Tomb Raider*, a los tejados de las casas. Son novedades que, pese a que podían estar un poco más trabajadas, son de agradecer y dan cierta variedad al desarrollo del juego, ya que existen objetivos específicos tanto a pie como en coche.

MENCIÓN APARTE MERECEN los editores, tanto los nuevos (mira el cuadro inferior) como los viejos (skaters y escenarios), que regresan ofreciendo muchas más opciones y que, junto a los modos de juego Online, abren un mundo de posibilidades que prolongan la vida útil del juego.

THU es la mejor propuesta para descubrir lo divertido que es el skate virtual... y en clave de aventura.

Técnicamente, *THU* tampoco es moco de pavo. El tamaño y la interactividad de los 9 entornos que componen el modo Historia dista años luz de lo visto en anteriores entregas, y recrean a la perfección algunas urbes del mundo, como Vancouver. Igual suerte han corrido los rostros de los skaters, las animaciones, que son mucho más fluidas (excepto cuando vamos a pie)... En fin, todos los aspectos se han refinado, hasta la banda sonora, que ahora tiene 75 temas de géneros como el rock, el punk y el hip hop. En fin, no cabe duda de que *THU* es el mejor y más completo juego de skate de la Historia.

La historia la escribes tú

El modo Historia es una de las grandes novedades de *THU*, y sin duda, uno de sus mayores alicientes. En él tendremos que llegar a lo más alto dentro del skate y demostrar nuestra valía y arrojo participando en competiciones de toda índole y filmando las secuencias más locas, como saltar por encima de un helicóptero desde lo alto de un edificio.


En el modo Historia te esperan retos muy peligrosos, como este peculiar "salto".

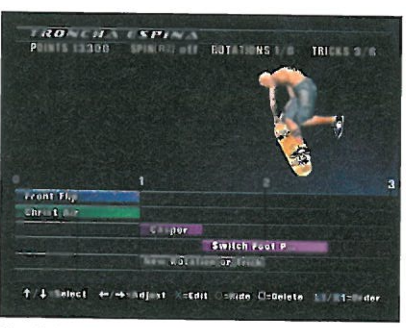


Gracias a las competiciones podremos ganarnos el respeto de los profesionales.


No faltan las secuencias de vídeo para ilustrar nuestros avances hacia la fama.

Edita lo... "ineditable"

THU tiene editores para todo. Junto a los clásicos editores de skaters y escenarios, se suman ahora los editores de piruetas y de retos (que nos permiten crear un reto tipo, como conseguir una cantidad de puntos, en cualquier parte del escenario), por no hablar de la opción para poner nuestra cara en un skater...



Uno de los nuevos editores nos permite fusionar las piruetas para crear nuestro propio repertorio y estilo.



Puedes enviar una foto por e-mail a Activision, y luego descargártela en PS2 para poner tu cara en el juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

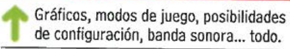






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (472 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 10


Gráficos, modos de juego, posibilidades de configuración, banda sonora... todo.

Que no le des una oportunidad porque no es un deporte de masas como el fútbol.

Tony Hawk vuelve a demostrar porqué es el rey de los deportes de riesgo, con un título que ofrece duración y diversión a raudales.

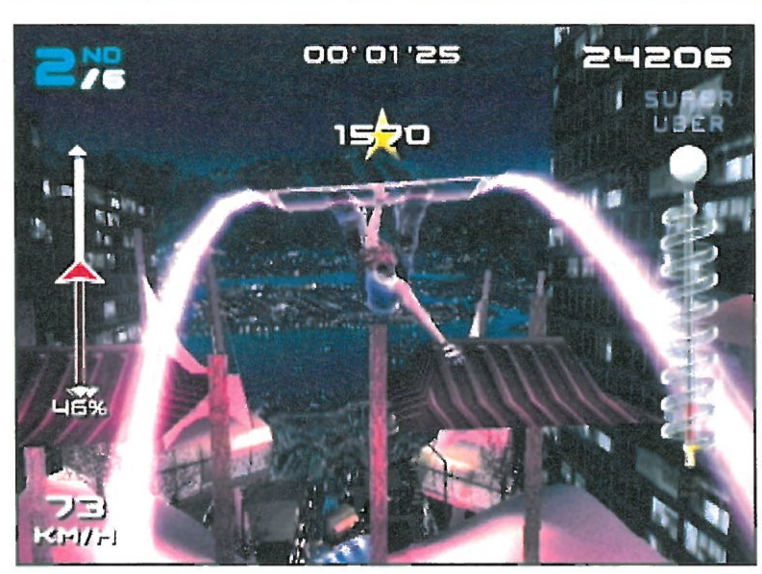


3+ Compañía **EA Big** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

SSX 3

Aprende a volar...con una tabla de snow

El juego de snowboard por excelencia vuelve con una nueva entrega repleta de novedades y sorpresas. Descender por una montaña o un circuito urbano jamás había sido tan divertido.







Como siempre, podemos deshacernos de los rivales que nos incordian, aunque ahora el repertorio de golpes es mayor.



Los escenarios están llenos de posibilidades. Podrás grindar en cualquier cosa que tenga borde para obtener puntos.

Las dos primeras partes de la serie *SSX* sentaron las bases de la mejor experiencia arcade sobre una tabla de snow en PS2. Con esta nueva entrega, EA Big se ha propuesto corregir los pocos defectos que presentaban sus antecesores, dando como resultado un juego, simplemente, enorme.

La esencia sigue siendo la misma: descender por unos fantásticos recorridos, tanto naturales como artificiales, realizando increíbles e imposibles piruetas a unas velocidades de vértigo. Un planteamiento completamente arcade que se ha potenciado con la inclusión de multitud de novedades.

SI DE ALGO PECABAN LOS ANTERIORES *SSX* era de ser algo limitados en cuanto a modos de juego y de quedarse cortos en el números de circuitos. Dos defectos borrados de un plumazo en esta ocasión. Repartidos entre los 3 picos de la montaña protagonista, encontraremos

Una tabla jamás dio para tanto...

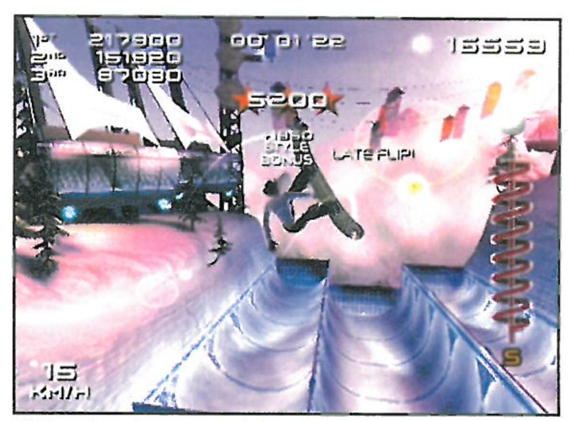
En línea con el planteamiento totalmente arcade del juego, podremos realizar piruetas absolutamente imposibles y espectaculares con una facilidad pasmosa gracias a su sencillo sistema de control. En esta entrega el repertorio ha crecido hasta cotas inimaginables, aunque tendrás que pagar por ello...



Los "übertricks" se han multiplicado y ahora son más estrafalarios, aunque igual de sencillos de realizar.



Eso sí, para disfrutar de las mejores piruetas tendremos que ahorrar dinero y comprarlas.



SSX 3 continúa claramente con la filosofía de las anteriores entregas: el snowboard más espectacular desde un punto de vista puramente arcade.

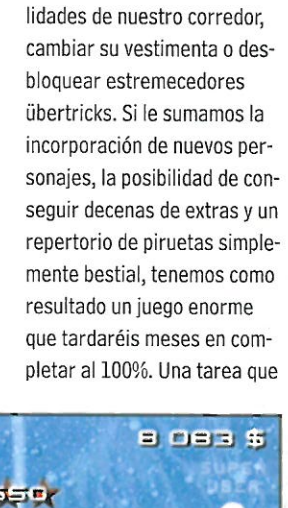


Eso sí, las posibilidades se han multiplicado con respecto a los anteriores: muchos más circuitos, accesorios, piruetas, personajes y modos de juego.





más de 15 circuitos plagados de saltos, curvas imposibles y multitud de lugares donde grindar con nuestra tabla. Unas pistas llenas de atajos e ítems que recolectar que tardaremos tiempo en conocer en profundidad. Pero lo mejor de todo es que podremos saborearlos mediante un sinfín de modos de juego que nos propondrán, desde la típica carrera contra otros participantes hasta el descenso libre de exploración, pasando por retos individuales, competiciones en half pipes, etc.



Todo ello con un único objetivo: ganar dinero. Sólo mediante el vil metal y visitando los hoteles de cada pico podremos incrementar las habilidades de nuestro corredor, cambiar su vestimenta o desbloquear estremecedores übertricks. Si le sumamos la incorporación de nuevos personajes, la posibilidad de conseguir decenas de extras y un repertorio de piruetas simplemente bestial, tenemos como resultado un juego enorme que tardaréis meses en completar al 100%. Una tarea que

Por su multitud de modos de juego y apartado técnico de lujo, SSX 3 se convierte en el referente del género.

resulta más agradable que nunca gracias a un control y a un sistema de piruetas más sencillo y asequible.

Y TODO ARROPADO POR UN apartado técnico que "quita el sentido". Los escenarios son alucinantes y están adornados por todo tipo de efectos gráficos; y los movimientos de los personajes os dejarán boquiabiertos. Pero donde realmente da el do de pecho es en el apartado sonoro. Música interactiva de, entre otros, Chemical Brothers y Placebo, doblado al castellano, certificación THX... Si juntáis todo esto en un mismo DVD, tendréis como resultado uno de los mejores juegos deportivos disponibles para nuestra consola.



Entre las muchas novedades de esta entrega, encontramos espectaculares cambios meteorológicos, como salvajes ventiscas, avalanchas y derrumbes.



Habrá ocasiones en que un rival te rete a una carrera en mitad de la montaña. Cada personaje tiene su historia y se relacionan entre ellos.

Ahorrar es la clave

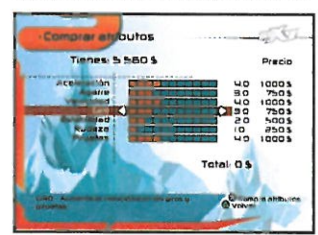
El dinero te quemará en los bolsillos, garantizado. Encontrarás decenas de artículos que comprar en los hoteles de los distintos picos: vestimentas, artículos carnavalescos, accesorios, posters, cromos... Incluso tendrás que pagar para mejorar los atributos de tu corredor y hacerlo así cada vez más competitivo.



Hay decenas de posters como éste...



...y cambios de apariencia más radicales.



Si quieres mejorar tendrás que pagar.



Cada hotel ofrece distintos artículos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**



Gráficos 8 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Su apartado gráfico, su sistema de control y su multitud de modos de juego y posibilidades.

↓ La versión europea llega sin opciones Online. Que no te atraiga para nada el snow.

El mejor juego de snow sin discusión, un arcade que te puede enganchar aunque no te guste el género. Espectacular y muy jugable.



12+ Compañía **Activision** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Tony Hawk's 4

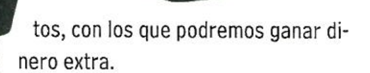
Acrobacias sobre ruedas

Tony Hawk es una estrella de los deportes de riesgo, y para mantenerse en lo más alto, regresa a Platinum demostrando su legendaria habilidad sobre la tabla.

Desde sus inicios, la saga *Tony Hawk'* ha tenido como principal virtud ofrecer un sencillo sistema de control, que permite realizar multitud de piruetas sin dificultad, y una increíble libertad para movernos por los escenarios. Y todo eso sin olvidar el divertido modo Carrera, en el que debemos superar cientos de pequeños retos sobre el monopatín. Todas estas premisas se mantienen intactas en *THPS4*, pero potenciadas y ampliadas hasta tal punto que nos han vuelto a sorprender.

UNA VEZ MÁS, EL MODO CARRERA ha sido el "beneficiario" de las novedades más relevantes. Disponemos de 9 escenarios sencillamente GIGANTESCOS, que vienen a ser hasta tres veces más grandes que los de su antecesor. Además, su ambientación también está fuera de lo común. ¿O acaso un zoo, la prisión de Alcatraz o una feria os parecen normales en este tipo de juegos? No menos brillante resulta su puesta en escena, en la que el motor gráfico da el Do de pecho para mostrar un horizonte casi infinito, unos entornos cargados de elementos móviles y con enorme realismo.

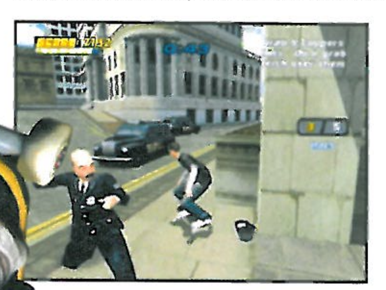
En total, los 9 escenarios ofrecen 190 retos a los que accedemos hablando con los personajes que deambulan por los entornos. Sin duda, su originalidad se ha disparado hasta límites insospechados, ya que a las pruebas ya conocidas se suman un montón de retos originales, innovadores y muy simpáticos, entre los que encontramos carreras contra vehículos, slalom... Superando estas pruebas recibiremos dinero con el que comprar personajes, vídeos, trucos... Además, también hay minijuegos ocultos, con los que podremos ganar dinero extra.



Pero lo mejor de todo es que *THPS4* es un juego de deportes de riesgo tan divertido que sabe atrapar incluso a los que no disfrutan con el deporte. Por este precio, no dejes de probarlo.



Tony Hawk´s Pro Skater 4 nos invita a recorrer nueve gigantescos escenarios, realizando pequeños retos y un montón de espectaculares acrobacias. El control, como siempre, es absolutamente genial.







El dinero juega un papel fundamental en el juego. Con la pasta que hayamos conseguido podremos comprar tablas nuevas, escenarios, vídeos, personajes y otros modos extra que alargan la duración.

La diversión con mayúsculas: el Modo Carrera

Es el modo de juego estrella y el que más ha variado respecto a anteriores entregas. Los skaters que deambulan por los escenarios nos proponen cada reto, y casi todas las pruebas destacan por su variedad y originalidad. Como novedad, también hay minijuegos y situaciones de lo más cómicas.



Las pruebas son muy originales. Incluso hay carreras.



¿Cansado? Prueba otros deportes, como tenis, béisbol...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD 2 (64 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ Escenarios, desarrollo, pruebas, duración, banda sonora... Todo tiene un nivel altísimo.

↓ Sólo el hecho de no estar traducido, algo casi imprescindible para entender los retos.

Sólo hay un juego basado en deportes de riegos mejor que éste: *TH Underground*. Pero si no quieres pagar tanto, no lo dudes. **9**

Virtua Tennis 2

Juego, set y partido para Sega

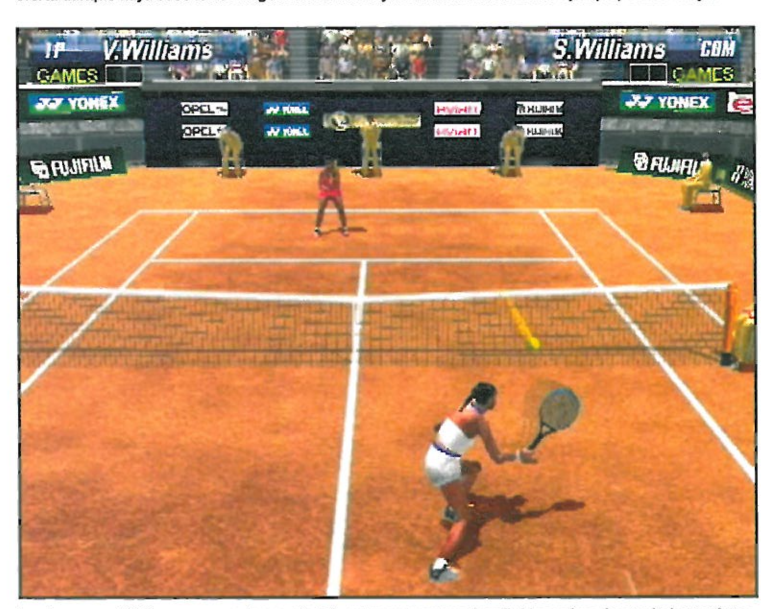
El juego de tenis más divertido de la historia salta a PS2 procedente de Dreamcast, conservando todas las virtudes que le convierten en el Número 1.







Hay un total de 16 tenistas reales para elegir (ocho mujeres y ocho hombres), lo que no es una mala oferta aunque haya ausencias. En general están muy bien modelados. Como ejemplo, Carlos Moyá.



Las hermanas Williams en uno de sus electrizantes encuentros. Las fluidas animaciones de los tenistas y el rápido ritmo de juego consiguen que todos los partidos sean de lo más creíbles y emocionantes.

Dreamcast fue la consola que alumbró el mejor juego de tenis que se ha programado hasta la fecha. Su calidad técnica, su increíble control y sobre todo, su altísima capacidad para divertir fueron aplaudidos en todo el mundo. Después Acclaim se encargó de acercar a PS2 la conversión de este genial arcade de Sega, que ha mantenido todo lo bueno del original, aunque no se hayan "estirado" con novedades.

Hay que empezar diciendo que *Virtua Tennis 2* para PS2 es tan jugable y divertido como la versión de Dreamcast. Su intuitivo control (con tres botones podremos hacer de todo) permite jugar desde la primera partida, aunque ser un experto requiere horas y horas de juego. Esta aparente sencillez se traduce en diversión pura y dura a la hora de jugar, tanto en los modos Torneo y World Tour como (y sobre todo) jugando con otros tres amigos, donde los niveles de "pique" se disparan hasta límites insospechados.

Gráficamente es muy parecido a la versión de Dreamcast, lo que quizá no diga mucho en su favor... Cierto es que algunos modelos y las texturas de la ropa, por ejemplo, han mejorado, pero no es suficiente. No obstante, aunque apenas haya mejoras gráficas y jugables con respecto a Dreamcast, estamos ante el juego de tenis más divertido que hay para PS2. Y no vemos en el horizonte ningún título capaz de superarle...

Empieza de cero

Sin duda, el modo para un solo jugador más atractivo es el World Tour, donde hay que crear dos tenistas que empiezan desde cero. Habrá que entrenarles y participar en torneos cada vez más difíciles para ganar dinero y puntos. Este modo asegura muchas horas de juego y opciones de "replay".



Hay que crear un hombre y una mujer, y el editor para crearlos a nuestra medida es bastante potente.



Los minijuegos, además de originales, nos ayudarán a practicar todos los golpes antes de ir a los torneos.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (362 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 8 · Diversión 10 · Duración 8 · Calidad/Precio 9

↑ Su intuitivo control y rápido ritmo de juego. Divertidísimo, jugando solos o en compañía.

↓ Podían haber completado la conversión con extras o mejoras gráficas más importantes...

Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis que hay para PS2. Es muy parecido al de Dreamcast, para bien y para mal. **9**

3+ Compañía **Sony** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Eye Toy Play

La estrella eres tú. Y tu primo, tu abuela...

Si siempre has querido que tu cara aparezca en un juego, y disfrutar de PlayStation 2 sin líos de mandos y cables, este nuevo invento de Sony es lo que estabas esperando.



Eye Toy es un novedoso invento que deja a un lado los mandos de control convencionales para que manejes todo con el movimiento de tu cuerpo. Esto es sólo posible gracias a una pequeña cámara que incluye el propio juego.

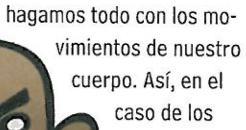




Galardonado en el pasado E3 como la propuesta más innovadora de la feria, *Eye Toy Play* es ya una realidad al alcance de cualquiera. Atrás quedan los dos años que ha durado su gestación y desarrollo: ha llegado el momento de descubrir una nueva forma de jugar, capaz de atraer tanto a los jugones de toda la vida como a aquellos que nunca jamás han probado un videojuego ¿Y qué es lo que tiene de especial este invento? Vamos a verlo...

Eye Toy Play está compuesto por una pequeña cámara y un disco con un total de 12 minijuegos. Para disfrutarlos, lo primero que debemos hacer es enchufar la cámara a uno de los puertos USB de la consola, y situar este pequeño dispositivo encima de la tele frente a la que vamos a hacer el "ganso".

AL ENCENDER LA CONSOLA EMPIEZA la fiesta: la cámara registra nuestros movimientos y PS2 los interpreta para que podamos interactuar con los minijuegos sin necesidad de Dual Shock. De hecho, todo ha sido diseñado para que no utilicemos los mandos convencionales en ningún momento, incluidos en menús y opciones, y lo hagamos todo con los movimientos de nuestro cuerpo. Así, en el caso de los





La cámara de los "secretos"...

Esta diminuta cámara es la que hace posible que *Eye Toy Play* sea muy distinto a cualquier otro juego. Reproduce a pequeña escala la estética de PS2 y cuenta con un objetivo regulable que permite ajustar el enfoque de la imagen. También incorpora un sensor encargado de captar nuestro movimiento. El éxito de este invento ha sido arrollador en todo el mundo, en gran parte gracias al apoyo de Sony, que ya ha puesto a la venta un disco de expansión, *Eye Toy Groove*, que contiene minijuegos musicales. También se habla de nuevas opciones de futuro, como la posibilidad de realizar videoconferencia.

En *Eye Toy Play* te esperan 12 divertidos minijuegos, en los que tendrás que demostrar coordinación, rapidez y reflejos con el movimiento de tu cuerpo.



Golpear un balón con la cabeza, limpiar cristales, pelear con pequeños ninjas o disputar un combate de boxeo son sólo algunas de estas pruebas.





menús, nos movemos por las opciones y modos de juego agitando la mano "encima" de los botones que aparecen en pantalla (que, lógicamente no existen en la realidad, sólo los vemos en la tele). Así de simple y contundente es la propuesta de *Eye Toy Play*.

Con este "tinglado" en marcha, y superadas las primeras risas de vernos en la tele haciendo el "payasete", llega el momento de sumergirnos en sus 12 minijuegos, entre los que podemos encontrar prácticamente de todo: pruebas de reflejos, rapidez, coordinación e incluso juegos musicales.

LOS 12 MINIJUEGOS SE BASAN EN IDEAS muy sencillas, como "limpiar" con nuestras manos los cristales sucios de un rascacielos o golpear cual karateka a diminutos ninjas. Estos juegos en cierto modo, recuperan la sencillez y adicción de los primeros videojuegos, al tiempo que encierran un potencial y un atractivo capaz de llamar la atención de cualquier jugador, independientemente de la edad. Hasta nuestros padres, que más de una vez han "renegado" de nuestra pasión, no han podido resistirse a sus encantos y han hecho el ridículo delante de su descendencia... De verdad, hasta que no deis unos toques con la cabeza a un balón virtual, o superéis un combate de boxeo contra un rival que no existe, no descubriréis lo divertido y original que puede llegar a ser.

Eye Toy es un entretenimiento que no distingue edades ni sexos: cualquiera puede caer rendido a sus pies.

Es, sin duda, una idea única, innovadora y muy divertida. Y aunque sus 12 juegos saben a poco, jugarás con él durante mucho tiempo, sobre todo cuando tengas reuniones familiares.

¿Y qué os parece convertiros en unos expertos en fuegos artificiales? Como en *Fantavision*, debemos emparejar cohetes del mismo color y explotarlos.



En los juegos musicales debemos demostrar ritmo, ya sea para repetir las poses de un baile o para pulsar los altavoces en el momento adecuado.

Opciones y curiosidades

Además de los 12 minijuegos, *Eye Toy Play* ofrece otras divertidas posibilidades. Por ejemplo, podemos crearnos una ficha de jugador con varias fotos, o acceder a un "salón" de juego donde podrás probar más de 12 efectos visuales distintos (como estar debajo del agua, por ejemplo). Además, también podemos grabar un "videomensaje" de un minuto.



Todos los menús y opciones se controlan también con nuestro movimiento.



Nuestro perfil de jugador nos "obliga" a hacernos 3 fotos: alegre, triste y tonto.



También puedes probar algunos efectos curiosos, como esta "desintegración".



Podemos grabar un mensaje de 1 minuto en la tarjeta de memoria, audio incluido.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD2 (676 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Lo novedoso y divertido de su tecnología y, sobre todo, jugar con varios amigos.

↓ Los 12 minijuegos saben a poco, y una vez superados queda muy poco por hacer...

Usar tu propia imagen para jugar resulta tan innovador como divertido. Carga *Eye Toy Play* en una reunión de amigos y ya verás...



16+ Compañía **EA Games** | Precio **64,95 € (10.807 ptas.)**

Los Sims

La vida no es un ningún juego... ¿o sí?



Los Sims nos ofrece la posibilidad de controlar todos los aspectos de la vida un individuo normal y corriente, desde cuándo visitar el baño a qué trabajo escoger, todo ello con un eficaz interfaz de juego muy parecido al de las aventuras gráficas.





Los Sims son un fenómeno de masas que nació en PC y ahora triunfa en PS2. ¿La clave de su éxito? Darnos la oportunidad de vivir una vida virtual, con todo lo que ello significa.

Para aquellos que no lo sepan, con *Los Sims* EA Games inventó un género nuevo, el "simulador social", que nos invita a dirigir todas y cada una de las acciones en la vida de un personaje o de una familia entera.

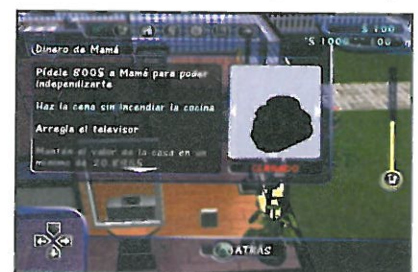
Entre otras muchas cosas, podemos elegir qué hacer en el tiempo libre (bailar, leer, ver la tele, quedar con amigos...), qué trabajo escoger, qué tiempo dedicar a la higiene personal, a la cocina, a crear una familia si no la tenemos... Vamos, controlar todos y cada uno de los aspectos de una vida "real". Todas estas acciones se realizan de una manera bastante sencilla: nosotros controlamos un puntero, con el que señalamos los objetos o personajes con los que vamos a interactuar, y éstos, una vez señalados, despliegan un menú con todas las opciones disponibles. Así de sencillo. Claro, la gracia está en la cantidad de objetos a nuestra disposición, ya sean sillas, tazas de váter, ordenadores, televisiones, gafas de realidad virtual... y muchos otros más que podrás comprar y mejorar cuando asciendas en el escalafón profesional.

ESTE NUEVO CONCEPTO DE JUEGO, que ha arrasado en PC, salta ahora a nuestra consola con el difícil reto de adaptar todo su encanto, su excepcional sentido del humor y su sencillez a PS2. Y lo cierto es que lo consigue, ya que ningún apartado desmerece en absoluto

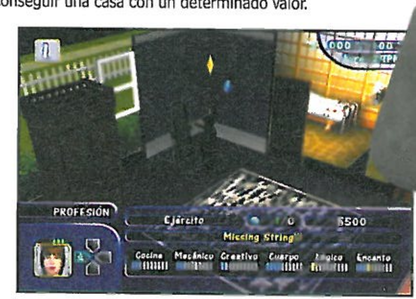


El modo de juego "lábrate un porvenir"

Es una de las principales novedades de esta versión para PS2, y consiste en superar seis niveles repletos de objetivos, tales como alcanzar un determinado grado en el trabajo o conseguir una casa con un determinado valor.



Empezamos viviendo con "nuestra" madre, y para independizarnos, debemos desarrollar ciertas mañas...



... como estudiar cocina, aprender a reparar aparatos y muchas cosas más. Se trata de crecer como persona.



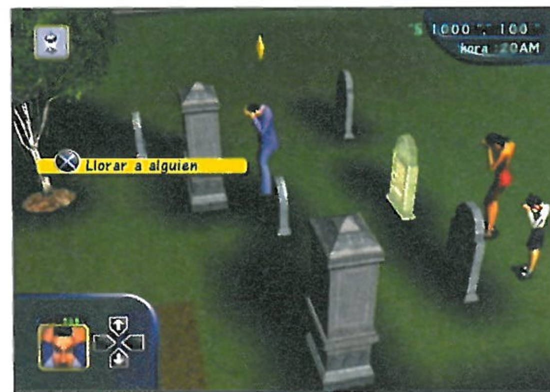


En *Los Sims* podemos vivir la vida como queramos: podemos trabajar en más de 10 profesiones, echarnos novia, montar fiestas, ser ordenados...



Nosotros controlamos un puntero con el que señalamos los objetos, y éstos, una vez seleccionados, nos ofrecen una variada gama de opciones.





respecto al juego original.

El primer escollo de *Los Sims* para PS2, a primera vista, podía residir en adaptar el control de la versión de PC (con el ratón y el teclado se basta y se sobra) al mando de control. Pues bien, el resultado es sencillamente sorprendente, ya que todos los accesos a menús, acciones disponibles y demás posibilidades también están en PS2, y se despliegan perfectamente mediante la cruceta, los sticks y los botones. Es sin duda uno de los aspectos más gratificantes del juego, ya que pese a ofrecer un complejo sistema de menús, opciones y posibilidades, todo se maneja con facilidad y soltura con el Dual Shock 2.

EL DESPLIEGUE GRÁFICO podría haber sido una segunda dificultad, pero ha sido superada de una forma más que sobresaliente, ya que en muchos aspectos supera a la versión de PC. De hecho, en PS2 todos los escenarios, objetos y personajes son completamente 3D y cuenta con algunos efectos gráficos, como el humo, más impresionantes. Y eso por no hablar del nivel de detalle de los personajes, que presentan una mayor expresividad facial y más opciones para configurar su apariencia. Además, todo se mueve con soltura.

Los Sims te permiten vivir una vida virtual en la que tú decides y eliges TODO, desde el trabajo a los amigos.

Por último, esta versión para PS2 de *Los Sims* cuenta con una larga ristra de novedades exclusivas. La más llamativa es un gran abanico de modos de juego, en el que destaca "Lábrate un porvenir", sin olvidar los modos para dos jugadores a pantalla partida, que ponen un broche de oro a un juego lleno de posibilidades.

Por todo esto, no podemos por menos que elogiar a Maxis, los padres de la criatura, que han sabido convertir su juego a consola de una manera inmejorable, innovando y conservando todas las cualidades del original, hasta dar forma a un explosivo cóctel que enganchará tanto a los que conocen el fenómeno *Sim* como a los que quieran probar cosas nuevas. Y si el tema te atrae pronto se pone una secuela a la venta... Eso sí, amantes de la acción, abstenerse.

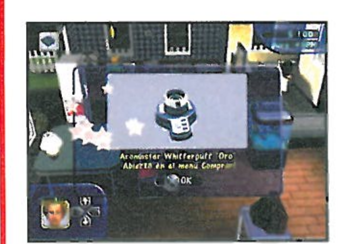


El juego incluye un potente editor de "casas", con el que podemos elegir hasta el último detalle de nuestro hogar: distribución, pintura, objetos...

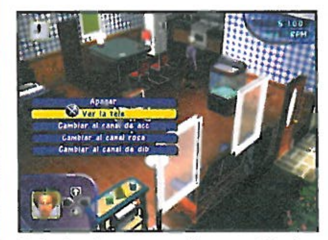
Existen cientos de objetos que podemos comprar con el dinero que conseguimos en el trabajo. Con ellos, nuestro Sim será más feliz.

Sólo para PS2

Junto con el modo "Lábrate un porvenir", esta versión para PS2 hace gala de un montón de novedades no presentes en la versión de PC. Éstas abarcan casi todos los frentes, desde los gráficos a los modos de juego, y son un aliciente adicional.



Los seguidores de *Los Sims* se morirán por probar 15 objetos exclusivos de PS2.



Todos los elementos gráficos son 3D, algo que no sucedía en la versión de PC.



El editor de personajes resulta mucho más amplio y ofrece más opciones.



El colofón lo ponen los modos, en plural, para dos jugadores a pantalla partida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (130 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Poder disfrutar de *Los Sims* en consola, y además de una conversión tan buena.

↓ Que no incluya más expansiones del juego de PC. Y puede llegar a resultar monótono.

***Los Sims* es un juego que adorarás o aborrecerás. Si te atrae la idea de organizar una casa y dirigir una vida virtual, vas a flipar. Si no...** **8**

12+ Compañía **Pyro Studios** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Commandos 2

Estrategia del máximo nivel

El juego español más conocido dentro y fuera de nuestras fronteras demuestra en PlayStation 2 que la estrategia también puede funcionar en las consolas.



En el juego controlaremos a un grupo de comandosque, durante la II Guerra Mundial, debe cumplir todo tipo de misiones especiales: sabotaje, rescate... Como veis, la calidad gráfica es alucinante.



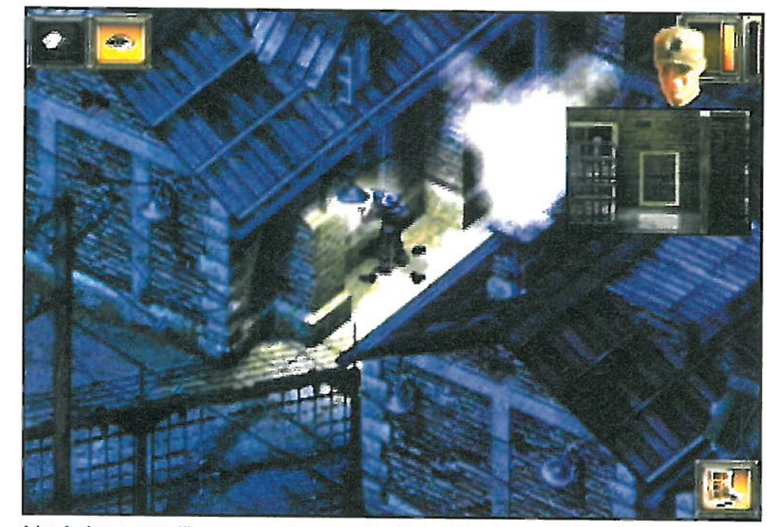


Por si algún despistado no lo sabe, *Commandos 2* es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la II Guerra Mundial. La acción se muestra desde una amplia perspectiva elevada y nuestra misión es guiar a un reducido grupo de soldados aliados en complejas misiones de infiltración, donde deberemos combinar sus habilidades para superar los obstáculos. Todo ello con una perfecta recreación de los uniformes, armamento, vehículos y escenarios reales, y con argumentos que se inspiran tanto en hechos históricos como en clásicos del cine bélico.

La realización técnica de *Commandos 2* es excelente. Los escenarios exteriores son modelos en 2D, pero permiten zooms y cuatro ángulos de cámara. Su belleza es enorme y el nivel de detalle roza lo sublime. Esta minuciosidad también se mantiene en los interiores, que además permiten rotaciones de cámara completas. Los personajes destacan por sus fabulosas animaciones y el magnífico apartado sonoro, con voces en castellano y fantásticas melodías instrumentales, redondea esta sensacional ambientación.

PERO LO QUE DESTACA ES SU DESARROLLO. Para cumplir las 10 misiones principales hay que eliminar o eludir a los soldados alemanes utilizando el sigilo. Por ello, el jugador debe observar, planificar cuidadosamente sus movimientos y ejecutarlos con rapidez, ya que en muchas ocasiones apenas tendrá unos segundos antes de ser detectado.

Para superar el difícil desafío disponemos de ocho comandos humanos, cada uno con sus habilidades únicas, y del perro Whiskey, además de un amplísimo arsenal e infinidad de objetos. Y lo mejor es que no hay un curso de acción prefijado para resolver las situaciones: la libertad de actuación en *Commandos 2* es total. Quizá por culpa de esta libertad, el único "pero" del juego sea la complejidad en el control.



Además de movernos libremente por los escenarios 2D, también podremos entrar en los edificios, cuyo interior se recrea en 3D. Eso sí, antes de entrar conviene comprobar que no hay nazis en la zona.

Un comando de élite formado por ocho héroes

Nuestros ocho personajes son un boina verde, un francotirador, un artificiero, un conductor, un lanchero, un espía, un ladrón y una agente infiltrada. Para afrontar cada misión se nos adjudicará al equipo que, gracias a sus habilidades, mejor se adapte a nuestro cometido. También nos ayudarán el perro Whiskey y algunos soldados aliados.



El espía puede disfrazarse con un uniforme enemigo.



La agente infiltrada puede distraer a los centinelas.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (4.804 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ Su ambientación, la libertad de acción, el elenco protagonista, la infinidad de armas...

↓ Puede desanimarte su alta dificultad y el complejo sistema de control.

El mejor juego de estrategia en PS2, con un desarrollo apasionante y una ambientación de lujo. Si dominas su sistema de control te enganchará. **9**

Las mejores guías completas para juegos PS2



DARK CHRONICLE

- Mapas de los Georamas.
- Evolución de todas las armas.
- Minijuegos, fotos y niveles extra.

FORMULA ONE 2003

- Todos los circuitos, curva a curva.
- Ajustes y mecánica.
- Claves de conducción.

CHAOS LEGION

- Mapas de todos los niveles.
- Enemigos finales.
- Localización de items y secretos.

Y TAMBIÉN

- Guías para *Resident Evil Dead Aim* y *Alien Vs. Predator*.
- Más de 2.000 trucos.
- Miniguías coleccionables.
- Consultorio de dudas frecuentes.

YA A LA VENTA. CADA DOS MESES EN TU QUIOSCO

12+ Compañía **EA Games** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

Medal of Honor Rising Sun

La Gran Guerra continúa... pero en el lejano Oriente

El calor húmedo, la vegetación golpeando en el rostro y la tensión de saber que el enemigo se esconde en cada arbusto. Son las emociones de un soldado en la selva... y las tuyas en este juego.



Al comenzar cada misión se nos dan unos objetivos, pero durante el desarrollo surgen otros nuevos, como rescatar rehenes o tomar posiciones enemigas.



En las misiones selváticas, la ayuda de soldados aliados controlados por la CPU será importante en ocasiones.



A lo largo del juego, montamos varios "vehículos". Su trayecto es prefijado y nosotros sólo disparamos desde ellos. El más original es este elefante.

La saga *MOH*, que ha conquistado a legiones de fans gracias a su impactante recreación de la Segunda Guerra Mundial, abandona Europa y nos enfrenta al ejército japonés en el Pacífico. Un cambio que no afecta a la acción y a la sensacional ambientación habituales.

Convertidos en Joseph Griffin, un joven recluta de los EE.UU., empezamos la aventura a los mandos de un cañón antiaéreo, disparando contra la aviación japonesa en Pearl Harbor. Un explosivo prólogo que precede a las 7 misiones principales. Cada una está compuesta por varios objetivos, como el rescate de rehenes, la toma de posiciones enemigas o el sabotaje de armamento e instalaciones japonesas.

LA MAYOR PARTE DE ESTAS MISIONES tienen lugar en las islas del Pacífico, haciendo del combate en sus selvas la principal seña de identidad del juego. Otras misiones nos trasladan a las calles de Filipinas o Singapur, o incluso a un portaaviones enemigo. Pero en todas la protagonista es la acción directa y, el excelente control del juego, nuestro mejor recurso para sobrevivir.

El desarrollo es, por lo tanto, parecido al de otros juegos del género, pero en lo que este *Rising Sun* sigue siendo insuperable es en la capacidad para hacernos sentir protago-



MOH Rising Sun nos convierte de nuevo en un soldado americano durante la Segunda Guerra Mundial, pero traslada su desbordante acción al frente del Pacífico, con el ejército japonés como enemigo.



Los mejores momentos del juego nos los proporcionan las misiones en la selva. Los enemigos ocultos que saltan de la vegetación y la extraordinaria ambientación elevan la emoción hasta límites muy altos.





nistas de una película bélica. Parte del mérito la tiene el apartado técnico. Aunque el nivel gráfico no alcanza la brillantez de la anterior entrega, porque los escenarios y las texturas no son tan detallados, siguen destacando los modelos de los personajes y sus realistas animaciones. Y el apartado sonoro es sobresaliente, tanto en las melodías como en los efectos sonoros o el doblaje. Pero son las intensas situaciones que vivimos durante las misiones las que nos hacen "sentir" dentro del juego.

ASCENDER POR UNA COLINA CUBIERTA de maleza y saber que tenemos al enemigo al lado pero no podemos verlo, manejar un cañón antiaéreo contra la aviación que ataca Pearl Harbor, disparar a ciegas contra las copas de los árboles en los que se ocultan francotiradores... son escenas de emoción insuperable.

Rising Sun traslada la emocionante acción y la genial ambientación de la saga al atractivo continente asiático.

El único defecto del juego es que sus 7 misiones apenas dan para doce horas de juego. Pero, a pesar de eso, *MOH Rising Sun* atesora la calidad suficiente como para ser un juego imprescindible.

La guerra en los cuarenta

Rising Sun respeta la "parafernalia" militar de la época. Uniformes, vehículos y armas como la ametralladora Thompson, el fusil M1 Garand o la pistola con silenciador Welrod se recrean con gran exactitud.



Las armas tienen el aspecto, la potencia y el modo de recarga de las reales.



También se ha calcado el aspecto de los uniformes de los soldados japoneses.

Combatiendo junto a otros reclutas

La brevedad de la aventura se compensa en parte con los modos Multijugador. Además del Deathmatch para cuatro jugadores, *Rising Sun* incluye un modo Cooperativo en el que disfrutamos con otro amigo de las 7 misiones del juego. Incluso hay variaciones en su desarrollo para potenciar la cooperación. Y también se ha incluido un Deathmatch Online para ocho jugadores.



Podemos jugar todas las misiones en modo cooperativo.



El modo Deathmatch es para un máximo de 4 jugadores.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-8**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (112 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 10 **Diversión** 9
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Ningún otro Shooter puede competir con su capacidad para meternos dentro de la acción.

↓ Que sólo tenga siete fases. Y es que, con lo que engancha, se nos acaba enseguida.

***MOH Rising Sun* ofrece acción intensa, calidad técnica y una ambientación única Es tan bueno, que hasta se perdona su brevedad.**

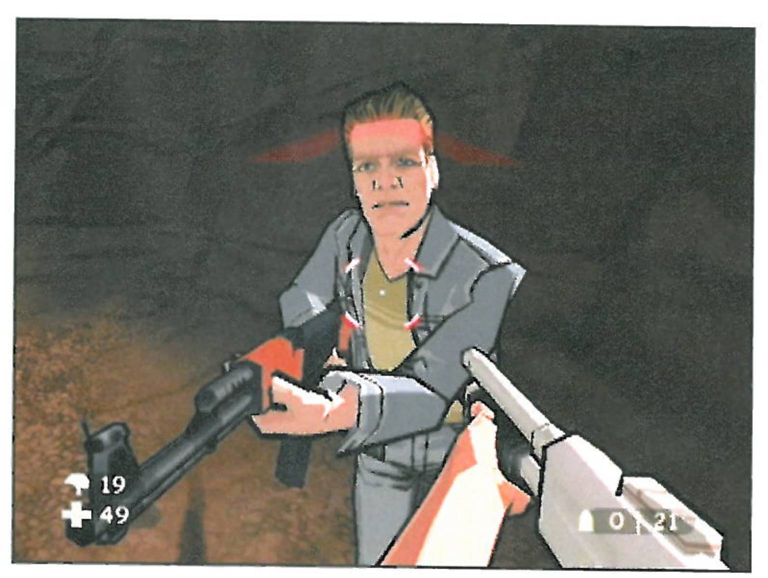


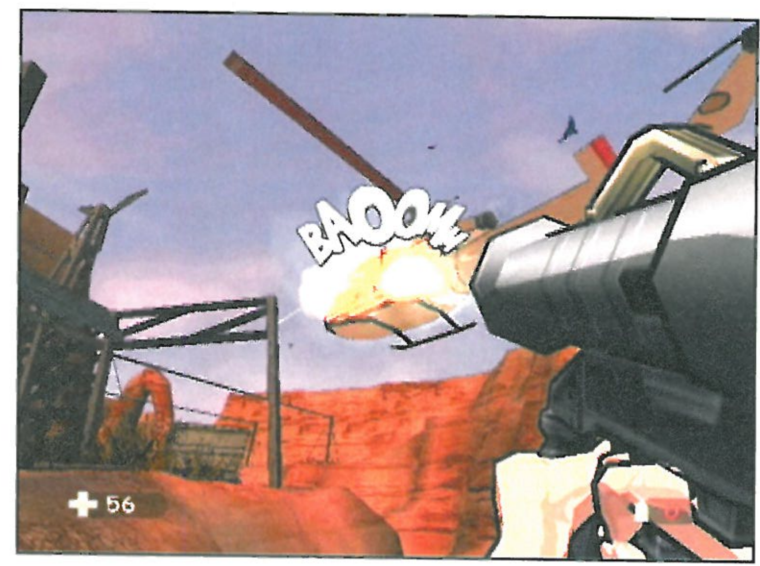
12+ Compañía **Ubi Soft** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

XIII

La acción salta del cómic a la pantalla

Mezcla una conspiración política en la que nada es lo que parece, un agente especial amnésico y mucha acción de calidad, y tendrás el mejor shooter subjetivo de los últimos tiempos.







XIII presenta un argumento adulto, en el que investigamos una conspiración, y las dosis de violencia son considerables.



Cuando no queremos eliminar a nuestros enemigos, usamos elementos como sillas o ladrillos para dejarlos K.O.

El espionaje y las conspiraciones a nivel global son los elementos principales de *XIII*, una de las series del cómic europeo más importantes de los últimos años. Y tanto su enrevesada trama como su atractiva estética han inspirado un shooter subjetivo que destaca por su variado e intenso desarrollo.

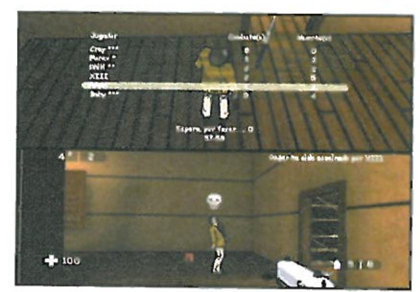
La historia nos mete en la piel de un hombre amnésico que, a lo largo de la aventura, va descubriendo el complot de una organización secreta que está detrás del asesinato del presidente de los USA.

ESTA COMPLEJA HISTORIA SE DESARROLLA en más de treinta niveles que mezclan la pura acción con el sigilo. Así, nuestro protagonista manejará un moderno arsenal, pero también será capaz de eliminar a sus enemigos por la espalda y en silencio, esconder sus cuerpos y emplear silenciosas ballestas o cuchillos arrojadizos. Y cuando las armas escaseen, tendremos que golpear con los objetos que encontremos a mano (sillas, ladrillos, escobas...) o incluso agarrar a otros personajes y utili-

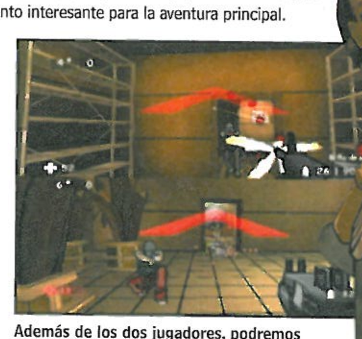


Cuatro jugando a *XIII*... en Red

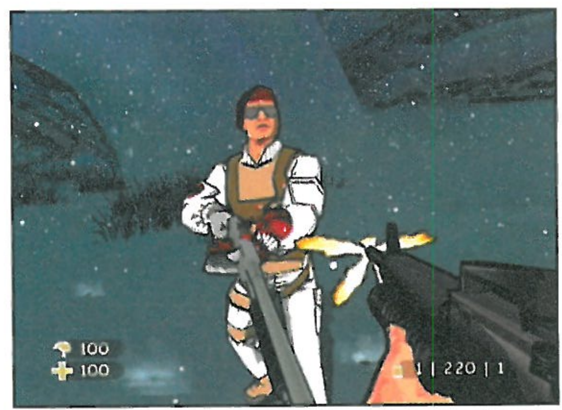
XIII ofrece cinco modos de juego competitivos para dos jugadores a pantalla partida y tres modos Online para cuatro jugadores: combate a muerte, combate a muerte por equipos y Power Up (un modo en el que los potenciadores tendrán gran importancia). Un complemento interesante para la aventura principal.



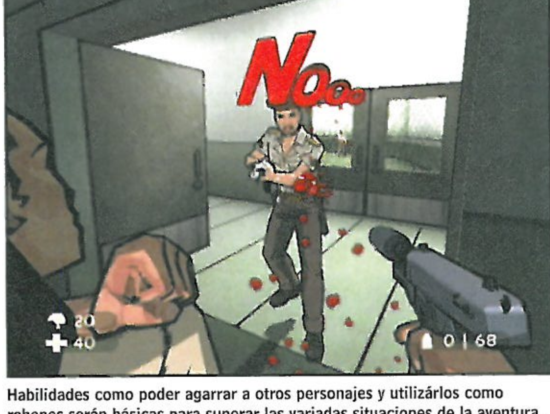
A pantalla partida, podremos jugar con otro amigo a modos como "Captura la Bandera" o "Power Up".



Además de los dos jugadores, podremos incluir "bots" para animar la cosa.

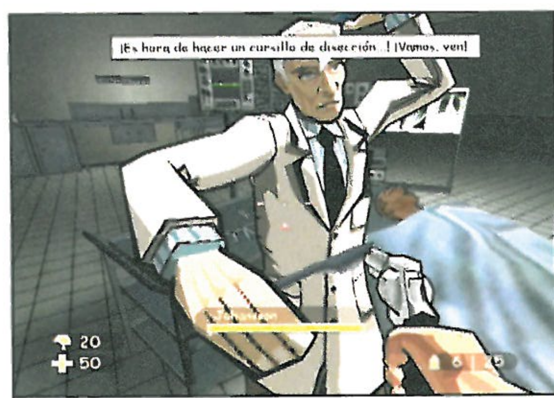


La acción será la principal protagonista de juego, y alcanzará una intensidad y una emoción enormes, gracias a la IA y la puntería de los enemigos.



Habilidades como poder agarrar a otros personajes y utilizárlos como rehenes serán básicas para superar las variadas situaciones de la aventura.





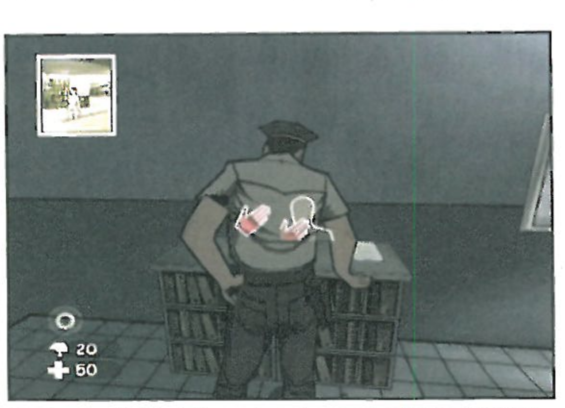
zarlos como rehenes para impedir que nos disparen.

Todas estas acciones ya las hemos visto en otros juegos, pero el éxito de *XIII* está en integrarlas en un desarrollo repleto de situaciones emocionantes y variadas. Nos infiltramos en bases enemigas, escapamos de un manicomio o nos hacemos fuertes en una cabaña para resistir el asedio de hordas de enemigos. Y todas las fases derrochan emoción e intensidad, ya que nos enfrentamos a unos rivales de inteligencia considerable y muy buena puntería, que nos podrán las cosas difíciles.

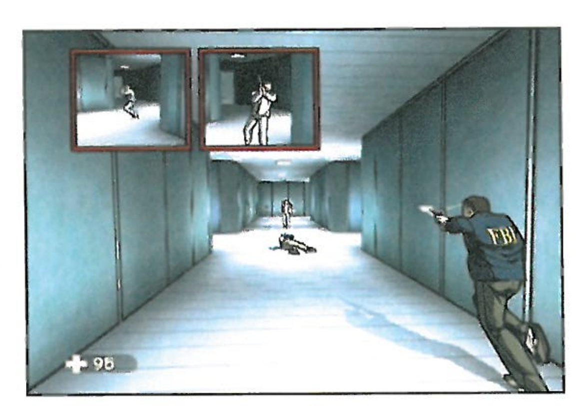
OTRO ACIERTO ES SU AMBIENTACIÓN: el juego tiene un aspecto de cómic muy original gracias a la técnica gráfica "Cel-Shaded", que se redondea con la aparición en pantalla de onomatopeyas de los ruidos y viñetas que nos avisan de las acciones de otros personajes. El acabado gráfico es notable, con personajes detallados y buenos efectos de luz, y sólo desentona la simpleza de algunos escenarios. El excelente doblaje y una banda sonora dinámica que se ajusta muy bien a la acción acaban de introducirnos en una aventura que, por su historia y situaciones, está dirigida a los adultos.

Bajo su estética de cómic, XIII es un shooter adulto, variado y lleno de acción y situaciones emocionantes.

Como colofón, *XIII* incluye modos para dos jugadores y partidas Online para cuatro. el ingrediente final de una aventura que encantará a los fans de la acción. Y es que, aunque no ofrezca grandes innovaciones en su desarrollo, *XIII* combina un argumento genial, una ambientación de lujo y una gran variedad de emocionantes situaciones para convertirse en uno de los mejores shooters subjetivos de PS2.



Nuestra capacidad de deslizarnos tras otros personajes para agarrarlos o golpearlos será fundamental en algunas fases para pasar desapercibidos.



La "estética cómic" impregna el juego. En la pantalla vemos viñetas que nos avisan de movimientos enemigos y onomatopeyas de los sonidos.

Habilidades de espía

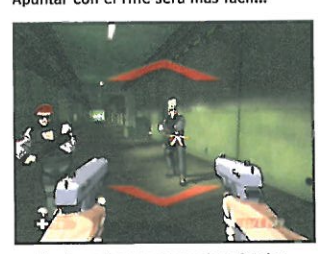
Comenzamos la aventura con dos técnicas especiales: detectar la posición de los enemigos por sus pasos (cuyo sonido se muestra con una onomatopeya), y dejarlos K.O. por la espalda. Pero en los escenarios hay documentos que nos dotan de nuevas capacidades, como mayor precisión como francotiradores o más aguante bajo el agua.



El "tap tap" indica la posición del malo.



Los documentos nos dan más habilidades.



Apuntar con el rifle será más fácil...

...y hasta podremos llevar dos pistolas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**



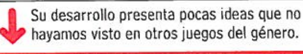





DUAL SHOCK 2 | M.CARD (94 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Nos mete en la aventura gracias a su trama, su variedad y lo emocionante que resulta.



↓ Su desarrollo presenta pocas ideas que no hayamos visto en otros juegos del género.

Largo, intenso, variado, con modos Online y una estética única, *XIII* está a la altura de los mejores shoot'em up subjetivos de PS2.



18+ Compañía **Activision** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Wolfenstein: Operation Resurrection

Se buscan valientes para asaltar castillo



Wolfenstein destaca por su atractiva ambientación, en la que se combinan realismo y fantasía. Buena prueba de ello es que nos enfrentamos tanto a las letales tropas nazis (perfectamente recreadas) como a espectaculares seres de ultratumba.





Los nazis expertos en ciencias prohibidas están resucitando a los muertos y creando supersoldados. Sólo tu destreza disparando impedirá que conquisten el mundo.

En 1992, la joven compañía ID Software lanzó en PC *Wolfenstein 3D*, el primer juego que seguía la acción desde los ojos del protagonista y nos permitía movernos por entornos 3D disparando contra cientos de enemigos. Con él nacieron los Shoot´em Ups Subjetivos, género que desde entonces no ha dejado de evolucionar. Hace dos años, la propia ID resucitó su juego con una nueva versión de PC, cuya conversión llega ahora a PS2 combinando realismo con un montón de elementos fantásticos, y apostando por la acción sin concesiones.

Nosotros encarnamos a B.J. Blazkowicz, un soldado americano que, durante la II Guerra Mundial, es elegido por sus superiores para llevar a cabo una complicada misión: destruir los experimentos de la división de investigaciones paranormales de las SS (una de las divisiones más temidas del ejército nazi). Para cumplir tan compleja tarea, tendremos que recorrer seis extensísimos niveles repletos de acción y tiroteos. El viaje comienza en Egipto (un nivel exclusivo de las versiones de consola), y termina en el castillo de Wolfenstein, el corazón de los experimentos nazis.

PARA COMBATIR AL EJÉRCITO alemán y a los horrores sobrenaturales que está creando, contamos con un preciso e intuitivo sistema de control, así como un extenso arsenal. Con ambos, y grandes dosis de habilidad, deberemos plantar cara a unas inteligentísimas tropas nazis que son capaces de ocultarse tras las esquinas, retroceder ante nuestro fuego o lanzarse al ataque con extraordinaria puntería cuando oyen recargar nuestro arma. Y si la I.A. de los malos hace los intercambios de balas muy emocionantes, el diseño de los escenarios aumenta la diversión y la variedad de la acción. Así, en las llanuras heladas o las ciudades

Tecnología del futuro en los años 40

El completo arsenal de *Wolfenstein* incluye un elevado número de armas reales, como la ametralladora Thompson o el rifle de precisión Mauser, pero también usaremos algunas de las terroríficas (y ficticias) armas inventadas por los nazis.



El juego ofrece un buen puñado de armas reales, como varios modelos de pistola, rifles... y un lanzallamas.



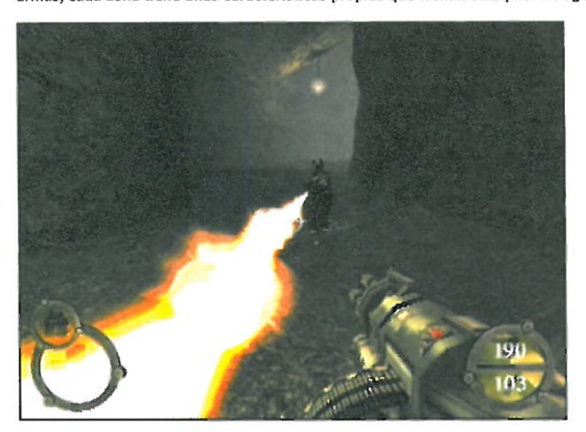
Por otra parte, también podemos hacernos con armas más fantásticas, como el cañón de rayos Tesla.



La acción es la nota común durante todo el juego, pero gracias a la variedad de enemigos, escenarios y armas, cada zona tiene unas características propias que frenan cualquier amago de monotonía.



Wolfenstein se sustenta en un motor gráfico potentísimo, capaz de mover con soltura enormes escenarios repletos de detalles, y en un sistema de control tan preciso como efectivo.





derruidas, el rifle de francotirador resulta fundamental para acabar con los enemigos alejados, mientras que en los estrechos pasadizos de las catacumbas tendremos que afrontar el combate directo. Y eso sin olvidar que, en las bases enemigas, debemos eliminar a los soldados sin saltar la alarma.

El apartado técnico de *Wolfenstein* también contribuye a atrapar al jugador en la aventura. El "culpable" es su potente motor gráfico, capaz de mover entornos y personajes con gran fluidez y sin ralentizaciones. La guinda la ponen la elevada calidad de las texturas, el alucinante diseño de tropas nazis y escenarios y unos "currados" efectos de luz.

SU GRAN CALIDAD SE PLASMA también en otros miles de detalles, como la recreación del fuego de los lanzallamas o los contundentes efectos sonoros, que completan una ambientación cercana a la del genial *Medal of Honor*, todavía imbatido en este aspecto.

Wolfenstein combina realismo y fantasía en un espectacular Shooter ambientado en la II Guerra Mundial.

A pesar de estas virtudes, *Wolfenstein* tiene un defecto. Su único modo de juego es la aventura para un jugador. Bastante larga, eso sí (puede durar unas 18 horas) pero se echan en falta las partidas multijugador, ya sea a pantalla partida o por Internet. Un aspecto importante, pero que no impide que estemos ante un gran Shooter muy bien realizado técnicamente y tremendamente divertido y variado. En suma, uno de los mejores juegos del género, y una compra obligada si ya tienes *Medal of Honor* y *TimeSplitters 2*.

Seres de ultratumba

Nuestros enemigos no sólo serán soldados nazis, ya que, a medida que avancemos, nos veremos las caras con algunos de los experimentos de las SS. Entre ellos no faltarán guerreros medievales resucitados, enormes zombis armados hasta las cejas y unas cuantas criaturas más... que, en su conjunto, hacen que nuestro paseo por *Wolfenstein* sea inolvidable.



Algunos muertos resucitados han sido modificados con la más alta tecnología.



Estas aberraciones son tan poderosas que ni siquiera los nazis logran controlarlas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (342 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 8 · Diversión 9
Duración 7 · Calidad/Precio 8

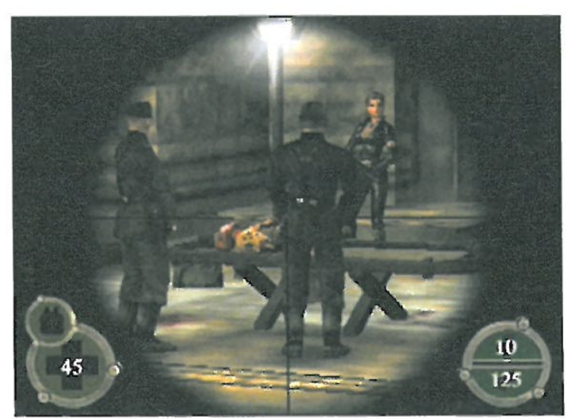
↑ La ambientación, el diseño de los escenarios, la I.A. de los enemigos, es muy variado...

↓ Carece de modos multijugador, y tras acabarlo, te quedarás con ganas de más.

Un gran Shooter para un solo jugador, que derrocha calidad en gráficos, control y diseño de escenarios. Divierte como pocos. 9



Los modelos de personajes humanos son de lo más realista en el género.



No todo es combate directo. Usar el rifle de francotirador es muy frecuente.

18+ Compañía **EA Games** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Medal of Honor Frontline

Soldado ¡Europa y tu PlayStation 2 te necesitan!

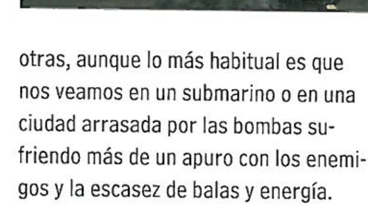
La Segunda Guerra Mundial es el hilo conductor de la saga MOH, que se caracteriza por combinar sus enormes dosis de acción con una ambientación muy realista.

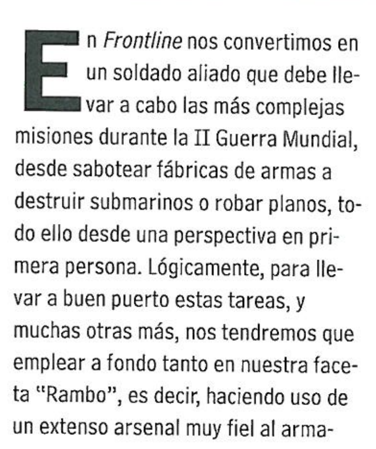






La ambientación y el sonido, como el de los nidos de ametralladoras, son otro de los puntos fuertes del juego. Por supuesto, podemos escuchar los disparos en un equipo de sonido envolvente.





En *Frontline* nos convertimos en un soldado aliado que debe llevar a cabo las más complejas misiones durante la II Guerra Mundial, desde sabotear fábricas de armas a destruir submarinos o robar planos, todo ello desde una perspectiva en primera persona. Lógicamente, para llevar a buen puerto estas tareas, y muchas otras más, nos tendremos que emplear a fondo tanto en nuestra faceta "Rambo", es decir, haciendo uso de un extenso arsenal muy fiel al armamento de la época, como de nuestra vertiente "Solid Snake", ya sea para disfrazarnos o pasar por una zona sin hacer mucho ruido. Así las cosas, es frecuente cambiar de registro de unas misiones a otras, aunque lo más habitual es que nos veamos en un submarino o en una ciudad arrasada por las bombas sufriendo más de un apuro con los enemigos y la escasez de balas y energía.

EMPEZANDO POR EL DÍA D, o desembarco de Normandía (que es digno de verse) o algunos escenarios de la operación Market Garden, *Frontline* amplia aún más el espectro de emociones de la saga aportando un desarrollo de las misiones menos lineal, con la inclusión de soldados aliados controlados por la consola y civiles inocentes. Y eso sin dejar de mencionar unos gigantescos escenarios, que cuentan con un nivel de detalle sublime.

Es suma, *Medal Of Honor Frontline* es uno de los mejores shoot´em up de PS2, y cuenta con una realización técnica de lujo y un desarrollo que sólo podemos tildar de apasionante. Y todo a precio Platinum.



En muchas misiones sentiremos que formamos parte de un escuadrón, y veremos cómo ellos nos protegen a nosotros, o viceversa, mientras cumplimos un objetivo. Todos para uno y uno para todos.

En el amor y en la guerra...

... todo vale, o eso dicen. Por eso, durante el juego tendremos que llevar a cabo todo tipo de tareas para acabar con los alemanes, desde sabotear camiones a utilizar su artillería pesada para acabar con las reservas de gasolina. Además, durante las misiones podemos ver cómo trabajan otras fuerzas aliadas.



Entre los objetivos no faltan las operaciones de sabotaje.



Es frecuente ver sobre nuestra cabeza aviones aliados.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (120 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 9 · Duración 9 · Calidad/Precio 9

↑ La ambientación, el realismo, el ritmo de las misiones, El Día D, los gráficos, el sonido...

↓ No hay modo Multijugador. En ocasiones se ralentiza un poco.

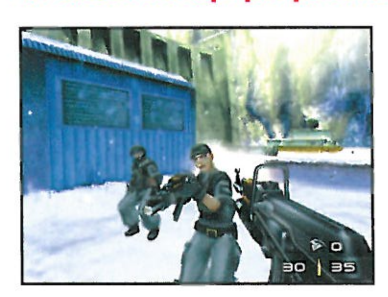
MOH Frontline consigue hacernos sentir como un soldado de la Segunda Guerra Mundial gracias a su genial ambientación y variedad. **9**

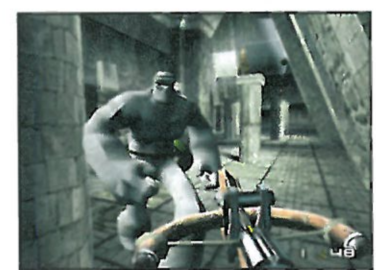


TimeSplitters 2

Un shooter que hace historia

Viajes en el tiempo, muchos disparos, variedad y sobre todo, mucha acción son las cartas de presentación de un shoot'em up que promete diversión a raudales.





TimeSplitters 2 sólo hereda de su antecesor un par de elementos: los viajes en el tiempo como nexo de unión entre los distintos niveles y un divertidísimo modo Multijugador, que incluso permite la creación de mapas. El resto de elementos son nuevos y en especial todos los que tienen que ver con el modo para un jugador, que fue el aspecto más "flojo" del primer juego.



EL MODO HISTORIA está compuesto por 10 niveles repletos de acción, en los que también entran en juego el sigilo y la puntería. El objetivo principal en cada uno de ellos es encontrar un cristal que nos permita frenar el caos creado por los TimeSplitters (unos aliens malos), aunque para lograrlo, tenemos que cumplir muchos objetivos intermedios. ¿Qué tal os suena perseguir a un personaje sin que nos descubra? ¿Y evitar que unos alienígenas invadan una base haciendo uso de una ametralladora? Lo mejor de todo es que las novedades no acaban aquí y campan alegremente por otros modos de juego, como el original Challenge, donde tienen cabida 20 pruebas de habilidad. Igual de interesante es el modo Arcade, en el que pueden jugar hasta cuatro jugadores, y que básicamente consiste en torneos de dificultad creciente, en el que las pruebas abarcan lo más significativo de los juegos Deathmatch. Vamos, que por modos de juego, originalidad y posibilidades, *TS2* ha logrado reunir en un único DVD la esencia de los shooters para un único jugador y lo mejor de las experiencias multijugador.



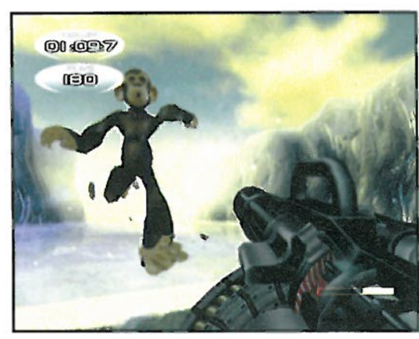
En las 10 misiones del modo principal hay que cumplir una serie de objetivos, como salvar a unas jóvenes prisioneras, cuyo número varía según el nivel de dificultad que hayamos escogido.



El modo Historia se centra en los viajes por el tiempo, y pone a nuestro alcance lugares tan dispares como un pueblo del lejano oeste, un futuro plagado de androides o el Chicago de los años treinta.

Pura locura

Si el modo Historia ya es bueno, esperad a ver el resto: más de una veintena de retos de habilidad, un montonazo de modos multijugador o un mejorado editor de niveles. Cuando uno empieza a jugar no es posible ver el fin de sus posibilidades ¡y encima hay varios modos de dificultad!



Time Splitters 2 incluye más de 20 minijuegos de habilidad, como disparar a estos monitos al vuelo.



Además, modos para 4 jugadores a pantalla partida, y a pantalla completa conectando 4 PS2 a través de i-link.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (753 kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 · Sonido 9 · Diversión 10 · Duración 10 · Calidad/Precio 10

↑ Dentro de los shooters, es el que más largo, variado, divertido y completo del catálogo.

↓ Gráficamente, el acabado de los personajes puede no terminar de convencer. Sólo eso.

Ojalá todos los shooters fueran como *TS2*: innovadores, divertidos, técnicamente sobresalientes y originales. Así da gusto disparar... **10**

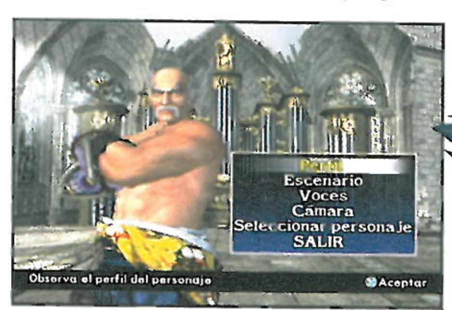
16+ Compañía **Namco** | Precio **63,95 € (10.640 ptas.)**

Soul Calibur II

Que calle el hombre... y hable el acero



Soul Calibur 2 es un arcade de lucha tipo "Versus" donde las armas blancas se echan a la espalda casi todo el protagonismo.



El sistema de control es sencillo, aunque permite realizar golpes imparables y tan devastadores como éste.

Entre los 25 personajes está Heihachi, luchador importado de la saga *Tekken* y exclusivo de la versión de PS2.

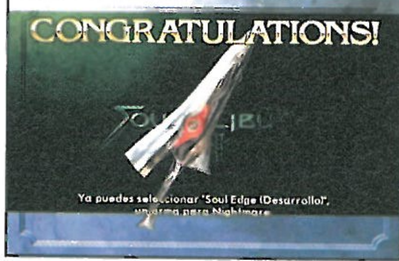
Prepara tu espada, hacha o el arma blanca que prefieras y lánzate a pelear en los combates "uno contra uno"más intensos y emocionantes que jamás se hayan visto en PS2.

Tras deslumbrarnos con *Tekken 4*, los chicos de Namco nos ofrecen su "otra" gran obra maestra. Se trata de *Soul Calibur 2*, la tercera entrega de una saga que arrancó en 1997 con *Soul Blade* en PSOne y que continuó con *Soul Calibur* en la extinta Dreamcast. Ha pasado ya tiempo, pero la saga no ha perdido sus señas de identidad (combates "uno contra uno" con armas blancas como protagonistas) y sí ha ganado en otros aspectos, sobre todo en gráficos y modos de juego. El resultado es un juego que se va a situar como mínimo a la altura de *Tekken 4* en vuestras preferencias. Y si no, al tiempo...

LAS ARMAS SON PROTAGONISTAS de estos espectaculares combates. Cada uno de los 25 luchadores que en total ofrece el juego tiene la suya. El abanico es enorme: desde espadas de todo tipo hasta hachas, palos, nunchakos... Así, dominar las armas será fundamental en los combates, algo que empezaréis a hacer desde el principio gracias al asequible sistema de control que presenta *SCII*. Con sólo tres botones de ataque, dos para el arma y otro para las patadas, y un cuarto para bloquear los ataques, vamos a ser capaces de realizar alucinantes ataques y combos de todo tipo casi desde la primera partida. Con este sistema, un poco menos complejo que el de *Tekken*, hasta nuestro hermano pequeño podrá pelear, aunque esto no quiere decir

Hazte con todos los Pok... ¡las armas!

Como en *Soul Edge*, en *SCII* podemos conseguir un montón de armas nuevas para nuestros personajes. ¿Cómo? Pues superando los retos de Maestro de Armas. Basta con ganar algunos retos para desbloquear algunas, mientras que otras tendremos que comprarlas con el dinero conseguido. Cada espada tiene sus características (algunas, por ejemplo, hacen subir la vida) y pueden usarse después en cualquier modo. Os aseguramos que no pararéis hasta tenerlas todas.



Cada personaje tiene más de una decena de armas, y en total vienen a ser unas 250. No está mal, ¿verdad?



Tanto las armas como los trajes que consigamos, podremos utilizarlos en el resto de los modos de juego.



Gráficamente, *SCII* resulta impresionante. Basta contemplar a Inferno, envuelto en llamas, para hacernos una idea del espectáculo que nos espera.



Las animaciones de los luchadores son alucinantes, tanto como el nivel de detalle que exhiben en sus ropas, o el que veremos en los escenarios.





que dominarlo al 100% esté al alcance de todos, ya que en el fondo tiene su "miga".

Pero para "chicha", la que tienen los modos del juego. Pocos juegos de lucha ofrecen unos modos tan profundos como los de *SCII*. Entre los 6 que tiene (Arcade, Supervivencia, peleas por equipos...) destaca el Maestro de Armas, donde tendremos que viajar por un inmenso mapeado superando retos y obteniendo jugosas recompensas. Con todos estos modos no vais a parar de divertiros en una buena temporada, y más si jugáis con otros amigos, donde los piques son de antología.

Gracias a sus modos de juego y a la espectacularidad de sus combates, SCII es un imprescindible de la lucha.

Y SI A LA HORA DE JUGAR ofrece multitud de alicientes, esperad a ver su explosiva puesta en escena. Los escenarios presentan una calidad extraordinaria y todos están diseñados de manera exquisita. En este sentido destacamos que, mientras que en el anterior los escenarios eran abiertos (con la posibilidad de arrojar fuera al rival), en *SCII* también los hay acotados. Con esto se consigue que las peleas sean más estratégicas, ya que podemos aprovechar la pared para golpear.

Y si los escenarios impresionan, los luchadores resultan pasmosos. Son enormes, muy bien animados y tienen un nivel de detalle alucinante. Además, para culminar este derroche de virtudes, *SCII* incluye el selector de 50/60 Hz, con el que disfrutaremos de unos combates un 20% más rápidos y a pantalla completa...

En fin, que *Soul Calibur II* es un juego imprescindible si te gusta la lucha. Puede que algunos prefieran un control un poco más complejo, pero *SCII* tiene lo que faltaba a *Tekken 4*: modos de juego que te animan a jugar sin parar. Y eso es lo más importante en un juego, ¿no?



Junto con los combos de armas y patadas, las presas son otro movimiento imprescindible para ganar. Su puesta en escena es espectacular.



Otro recurso para ganar es sacar al rival fuera del "ring". Eso sí, en esta ocasión los escenarios pueden ser abiertos o acotados, según el caso.

Conviértete en el Maestro

El modo Maestro de Armas es lo mejor del juego. En él viajamos por un mapa lleno de retos en forma de peleas. Las hay de todo tipo (con armas envenenadas, contra rivales invisibles, dentro de un laberinto...) y al ganarlas obtendremos "dinero" para comprar nuevas armas y recompensas, como personajes ocultos, trajes, modos...



Empezaremos aprendiendo los golpes...



... y luego viajaremos por todo el mundo.



Descubriremos varios personajes ocultos.



Y podremos comprar más trajes y armas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**



Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 10
Duración 10 **Calidad/Precio** 9

↑ Es puro espectáculo visual y tiene alicientes como para divertir durante mucho tiempo.

↓ Por decir algo, los puristas de la lucha quizá prefieran un control un poco más complejo.

Un juego de lucha espectacular y accesible para todos, con el que no pararéis de jugar gracias a sus modos de juego. Imprescindible.



18+ Compañía **Midway** | Precio **59,95 € (9.980 ptas.)**

Mortal Kombat Deadly Alliance

Lucha sin cuartel y para adultos

Si lo tuyo son los juegos de lucha y tienes más de 18 años, no puedes perderte las peleas más innovadoras y salvajes del catálogo de PS2. ¿Te atreves a participar en este torneo?



Tenemos a nuestra disposición un abanico de 21 luchadores, de los cuales sólo 15 están disponibles desde un principio. El resto hay que desbloquearlos...



Recibiremos una cantidad de monedas por pelear, las cuales luego nos servirán para comprar extras, como luchadores ocultos.



Al ganar el combate podemos ejecutar un golpe final, que acaba con el rival de una forma bastante salvaje. Es el llamado "Fatality", la marca de la saga.



Los juegos de lucha uno contra uno abundan en PS2, aunque los pocos que hay se sitúan entre los mejores juegos de la consola. Uno de ellos es *Mortal Kombat Deadly Alliance*, el quinto capítulo de una larga saga de arcades que ya triunfó en los tiempos de las 16 bits y que ha renacido en PS2 dispuesto a plantarle cara a los mejores títulos del género: *Tekken 4* y *Soul Calibur II*. Su planteamiento es muy similar al de estos juegos (una sucesión de peleas entre dos luchadores en un escenario cerrado y con un montón de golpes para ejecutar), con la particularidad de que hace uso de gran cantidad de "salsa de tomate". Pues bien, sobre este esquema básico se han introducido un montón de novedades que hacen de este *Mortal Kombat* uno de los juegos de lucha más completos de PS2.

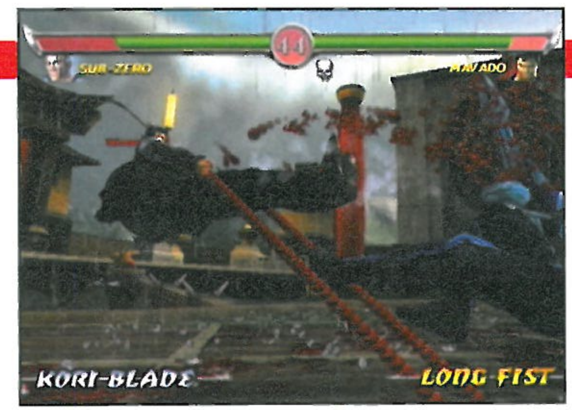


CADA UNO DE LOS 21 PERSONAJES posee tres estilos de lucha diferentes (uno de ellos con arma blanca). Esto nos deja enormes posibilidades, ya que con sólo pulsar un botón cambiaremos de estilo, pudiendo efectuar devastadores combos con golpes de estilos de lucha distintos, de una manera sencilla





Cada personaje dispone de tres estilos de lucha: dos cuerpo a cuerpo y uno con armas blancas. Cambiar de estilo es tan sencillo como pulsar un botón.



Como podéis observar, *MKDA* es un juego de lucha bastante... "rojizo", sólo recomendable para mayores de 18 años. Niños, mejor abstenerse.





y rápida. Si a esto le unimos la gran cantidad de ataques especiales y otras técnicas novedosas, como la posibilidad de dejar clavada la espada en el cuerpo del adversario, tenemos ante nosotros uno de los sistemas de combate más innovadores y completos nunca vistos en un juego de lucha. Y no penséis que tanta variedad de ataques implica un control difícil, porque no es así. Con un poco de paciencia os aprenderéis de memoria las combinaciones de botones para realizar todo tipo de golpes y combos, y más si conseguís acabar el original modo de juego Konquest. Éste consiste en una especie de "mega-tutorial" avanzado, compuesto por 218 misiones que nos servirán para dominar todos los aspectos del juego, aparte de sacarnos de la "rutina" del modo principal.

LAS NOVEDADES NO TERMINAN aquí. Por cada combate o reto superado recibiremos monedas con las que podremos abrir más de 600 lápidas que albergan en su interior todo tipo de secretos, desde diseños hasta personajes ocultos. Imaginad la de horas que tendremos que invertir hasta revelar todos los extras.

Sus muchos luchadores y extras y su gran variedad de golpes consiguen que nunca nos cansemos de pelear.

En cuanto al apartado técnico, la verdad es que cumple con nota. Los luchadores están muy bien trabajados y lucen unas brillantes animaciones. Y lo mismo se puede decir de los escenarios, de una sola altura y acotados, pero de buen tamaño y con elementos que se destruyen, como témpanos de hielo. Todo se mueve a la perfección, lo que nos deja unos combates rápidos, furiosos y espectaculares, con una atmósfera oscura que le diferencia claramente de los otros juegos del género.

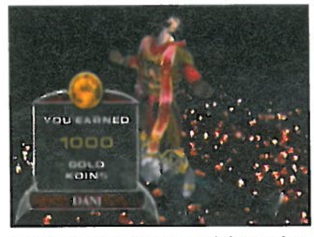
Como veis, pocas pegas se le pueden poner a *MKDA*. Tal vez sólo se le puede criticar su nivel de "brutalidad", que hace que sólo puedan disfrutar de él los mayores de 18 años. Si cumples este requisito, no te lo pienses: *MKDA* es un juego muy completo, sólido en las cuestiones técnicas y con un sistema de juego que invita a jugar sin descanso. A la altura de los mejores.

El precio por ser el mejor

MKDA tiene más de 600 secretos que podemos desbloquear con el dinero que ganamos en los combates. Todos los extras se reúnen en la "Krypta", un lugar repleto de tumbas que debemos abrir.



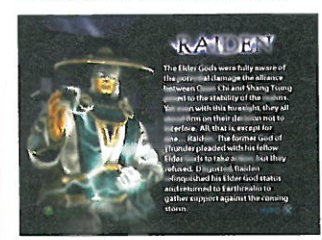
En la Kripta, abrir cada tumba vale dinero, pero no sabemos qué hay en ellas...



El dinero necesario para abrir las tumbas lo conseguimos en los combates...



...o superando algunos minijuegos de habilidad, como éste de agudeza visual.



Las tumbas ocultan jugosos extras, como nuevos luchadores o vídeos sobre la saga.

El modo Konquest

Es, sin duda, el modo de juego más original de *MKDA*. Consiste en superar un total de 218 retos (combates, ejecutar un combo dentro del tiempo, etc.) Empieza muy facilito, pero la cosa se va complicando... Claro, que si lo superáis, *MKDA* no tendrá secretos para vosotros y ganaréis pasta para los extras.



Ejecutar un combo dentro de un tiempo determinado puede parecer fácil, pero os aseguramos que no es así.



Otros retos son mucho más cruentos, como conseguir que el rival manche el suelo de sangre 80 veces...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (71 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9

↑ Su original sistema de lucha engancha a lo grande. Tiene muchos golpes y luchadores.

↓ Es bastante salvaje, lo que sólo le hace indicado para el público mayor de 18 años.

Un juego de lucha muy completo, bien realizado y que invita a jugar una y otra vez gracias a su original sistema de juego e infinitos extras.



16+ Compañía **Sega** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Virtua Fighter 4 Evolution

La "evolución" de los combates más realistas



Aunque el elenco de luchadores es un poco escaso, en *VF4 Evolution* se dan cita todos los arquetipos habituales en los juegos de lucha, como el karateka, el wrestler, el street fighter o incluso el anciano con el estilo del mono borracho.





La saga *Virtua Fighter* vuelve a estar en el candelero gracias a una versión ampliada de *la cuarta entrega*, que ofrece dos luchadores adicionales y modos de juego más amplios.

Virtua Fighter 4 Evolution llega a PS2 dispuesto a mejorar (si es posible) todas las virtudes que hicieron de *VF4* uno de los mejores juegos de lucha de la consola. Este juego puede presumir de contar, junto a *Soul Calibur II* y *Tekken 4*, con el apartado gráfico más sólido del género, en el que tanto los luchadores, desde rostros a vestimentas pasando por animaciones hasta los escenarios alcanzan una calidad sobresaliente, acorde con la potencia de la consola. Algo parecido sucede con los modos de juego que, por primera vez en mucho tiempo, innovan de una u otra manera en el terreno de la lucha "uno contra uno". ¿O acaso conocéis algún otro título que sea capaz de ofrecer tres tipos de entrenamiento distintos, a cual más divertido?

Sin embargo, en lo que se refiere a cuestiones de control y de movimientos, *VF4 Evolution* no llega a alcanzar ni toda la profundidad ni toda la complejidad de *Tekken*, ya que un sistema de control basado en tres botones (uno para defensa y otros dos para los ataques: puñetazo y patada) nunca podrá ofrecer tantas posibilidades como un sistema como el de *Tekken*, que emplea cuatro botones.

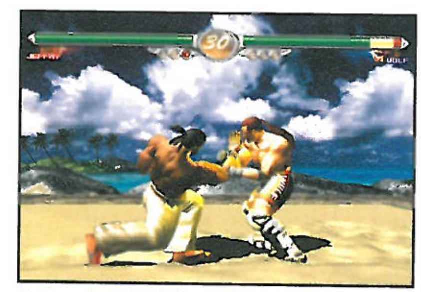
Por supuesto, esto no es más que una simple cuestión de gustos, aunque a nosotros nos convence más el sistema de juego ideado por Namco, quizás porque está orientado a jugadores con más experiencia y que llevan cierto tiempo metidos en esto de la lucha.

EL MODO QUEST ES LO MEJOR de todo el juego, y representa algo así como el modo Gran Turismo de *GT3*. En



Escenarios cambiantes

A medida que combatimos, la superficie del ring acusa nuestra presencia. Por ejemplo, en la playa desplazamos la arena al caminar o al realizar un barrido, dejando la huella hasta el final del asalto. Igual sucede con el agua, la nieve...



El comportamiento de las partículas que forman el suelo es prácticamente real, como el de la arena de verdad.



A medida que andamos y luchamos por la nieve, ésta se irá abriendo y dejando un sendero despejado.



VF4 hace gala de un apartado gráfico espectacular, donde tanto efectos de luz como modelos son brillantes.



El estilo de juego sigue siendo el mismo desde los comienzos de la saga: lucha asequible y realista.





él tienen cabida cientos de competiciones, torneos y combates diferentes, en los que los rivales hacen gala de un comportamiento muy variable (rapidez, inteligencia...), y ofrecen un montón de retos "extra" como por ejemplo, realizar un combo de 6 o más golpes. A todo esto hay que sumar los más de 500 objetos que podemos coleccionar, como pelucas y gafas de sol, para alterar el aspecto de nuestro luchador. Es decir, que *Virtua Fighter 4 Evolution* nos "regala" combates para mucho tiempo. Y, como ya es costumbre en toda la serie, las peleas están presididas por un realismo impecable, tanto en la ejecución de los golpes como por las reacciones de nuestros contrincantes.

EN EL LADO DE LOS CONTRAS, *VF4 Evolution* tiene un problema y es que su elenco de luchadores resulta francamente reducido para los tiempos que corren (y eso que incluye dos guerreros más que el original).

La principal innovación de VF4 Evo. son sus modos de juego, que apuestan por la originalidad y la diversión.

Es cierto que apenas hay luchadores "repetidos", es decir, de esos que siendo distintos comparten movimientos, pero aún así, 15 personajes nos parecen pocos. Y ya puestos a pedir, tampoco hubieran estado mal unos rings más amplios o abiertos, ya que los recintos donde competimos resultan un poco pequeños.

Por todo lo dicho está claro que *VF4 Evo.* sabe hacerse un hueco en los corazones de los amantes de la lucha, ya que destila calidad por los cuatro costados y es capaz de ofrecer "piques" memorables. Su control resulta muy asequible y ofrece unas posibilidades de juego enormes. El único "pero" es que, si ya tienes el *VF4* original, Evolution te resultará demasiado parecido.

Voy buscando pelea...

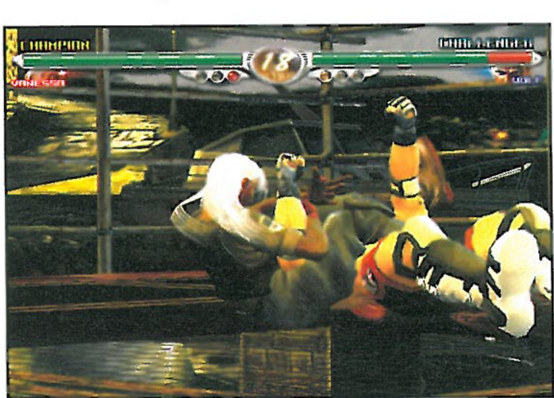
El modo Quest, como el que aparece en *Soul Calibur II* de Namco, se desarrolla en un mapa, en el que aparecen reflejados los lugares en los que podemos pelear. En todos estos lugares nos esperan una serie de retos, como ganar a un número de contendientes seguidos o vencer tres veces a un determinado personaje.



Este es el mapa del modo Quest, desde el que accedemos a campeonatos y retos.



Cada pelea tiene su aliciente: en unas los combos se suavizan, en otras se aceleran.



Ante determinadas presas y llaves, la cámara cambiará para ofrecernos un enfoque más cercano y espectacular del movimiento.



En los primeros planos los luchadores hacen gala de unas trabajadas animaciones faciales, que ayudan a las espectacularidad general del juego.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (134 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ El modo Quest, que ofrece combates para dar y tomar sin que resulte aburrido.

↓ Si ya tienes *VF4*, no aporta nada realmente nuevo. Sólo mejora lo conocido.

Un excepcional juego de lucha, con infinitas posibilidades, que sobre todo disfrutarán aquellos que no tengan la anterior edición.

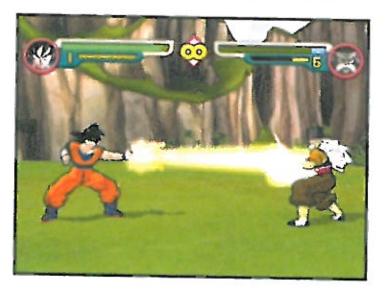


12+ Compañía **Atari** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Dragon Ball Z: Budokai 2

La mejor recreación de las aventuras de Goku y compañía

Cuando Goku encontró todas las bolas mágicas pidió un deseo que ahora se ha cumplido: protagonizar en PS2 el juego de lucha más fiel a su serie.

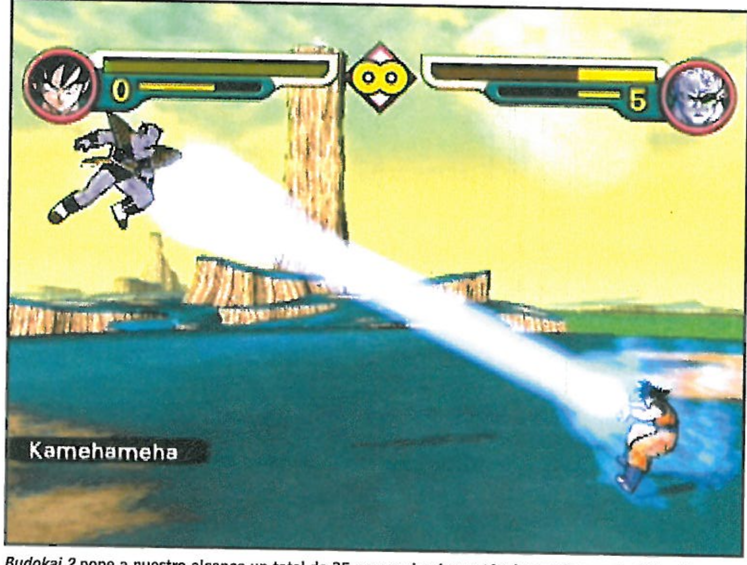




Si eres fan de Bola de Dragón estás de enhorabuena, porque su segundo juego de lucha para PS2 vuelve a ofrecer todo el universo y acción de la mítica saga de animación. Así, *Budokai 2* incluye los principales personajes y escenarios de la serie televisiva y los pone a disposición de jugador en las distintas modalidades de juego, como Campeonato o el novedoso Mundo de Dragón. En este último controlamos a Goku y a un grupo de héroes seleccionables, como Piccolo o Vegeta, a los que movemos por un tablero en busca de las bolas de Dragón con un sistema por turnos. Sólo pasamos a la "acción" cuando coincidimos en una misma casilla con un enemigo. Y lo mejor de todo es que este modo sigue la trama de la serie, lo que nos permite enfrentarnos a Bu y otros "malos", en unas luchas repletas de técnicas increíbles.



EL SISTEMA DE LUCHA, por desgracia, resulta demasiado sencillo y su manejo no entraña dificultades, y eso que ofrece un buen número de movimientos especiales. Eso sí, los combates son muy espectaculares y fieles a la serie, algo que además se refuerza gracias a la técnica gráfica Cel Shading, que otorga a los personajes y escenarios un acabado de dibujo animado. Así pues, si eres fan de Goku, *Budokai 2* no te decepcionará, aunque como juego de lucha...



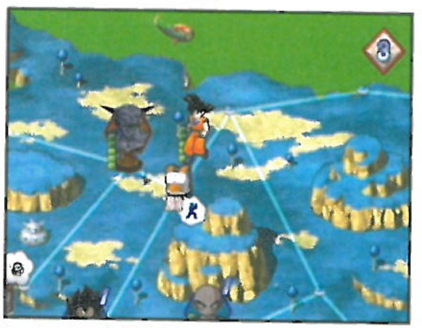
Budokai 2 **pone a nuestro alcance un total de 35 personajes (y sus técnicas más características), con los que podemos revivir los combates más importantes y espectaculares de la serie de TV.**



La estética y la trama de la serie se han respetado hasta en el más mínimo detalle. Incluso podemos realizar acciones clave del manga, como fusionar personajes o transformar a Goku en Superguerrero.

Héroes a la carta

A medida que progresamos en el modo Mundo Dragón y ganamos los combates, obtendremos movimientos y técnicas especiales con las que podemos personalizar y evolucionar a Goku y el resto de los luchadores. Además, este modo, aparte de revivir la trama del manga, encierra personajes ocultos y extras.



En el modo principal, Mundo Dragón, la historia se desarrolla por turnos por medio de un tablero.



A medida que nuestro personaje derrote enemigos, accederá a golpes cada vez más poderosos y efectivos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Japonés**	Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (67Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Es muy fiel a la estética y trama de la serie. Además las luchas son impresionantes.

↓ Las peleas no tienen una gran profundidad comparado con los grandes del género.

Los espectaculares y divertidos combates recuperan toda la fuerza y el carisma de la serie de la tele. Una pasada para los fans de Goku.



12+ Compañía **Namco** | Precio **29,95 € (4.983 ptas.)**

Tekken 4

Lucha de lujo a precio de saldo

A estas alturas, pronunciar "*Tekken*" es lo mismo que decir la mejor lucha en PlayStation. La cuarta entrega no es una excepción, y más aún con precio reducido.

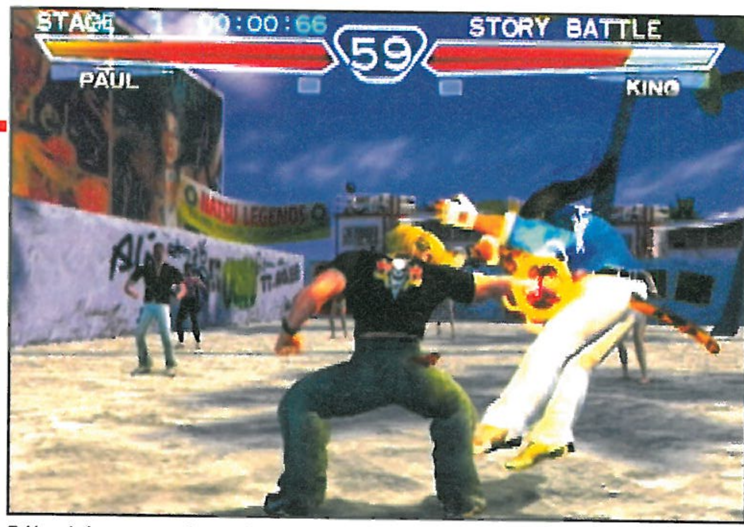
Con cinco juegos a sus espaldas, la saga *Tekken* sigue reteniendo el título de mejor juego de lucha. La clave de su éxito reside en que ningún otro juego de lucha ha conseguido igualar su realista sistema de combate, que es de lo más completo y sencillo de manejar.

A grandes rasgos, *Tekken 4* sigue las pautas de la saga y ofrece 19 luchadores de corte realista, que abarcan los principales estilos de combate, como boxeo, capoeira, wrestling o las artes chinas. Cada uno ofrece una larga ristra de ataques, entre los que se cuentan presas, combos y un montón de técnicas más, hasta completar una lista de más de 150 golpes por luchador (unos 3000 en conjunto). Una cifra realmente alta, que nos obligará a practicar durante meses para dominarlos todos.



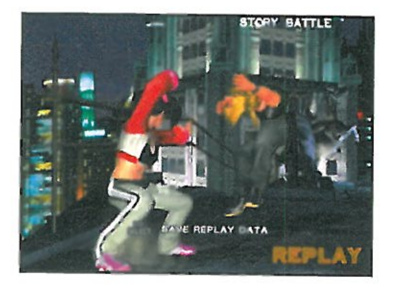
LAS PRINCIPALES NOVEDADES DE ESTA ENTREGA se concentran en torno a los escenarios, que ahora juegan un papel más importante en el desarrollo de los combates. Así, es posible arrinconar al rival, romper objetos como cabinas... en fin, más posibilidades. El resto está a la altura de lo que siempre ofrece Namco: divertidos modos de juego extra, un apartado gráfico de infarto y repleto de detalles de calidad (fluidas animaciones, público jaleando los combates) y, por supuesto, un asequible sistema de control que permite realizar espectaculares golpes desde la primera partida.

En fin, *Tekken 4* es lo mismo que *Gran Turismo 3* a la velocidad: un juego imprescindible para los amantes de la lucha. Y más ahora... por 30 Euros.



Tekken 4 ofrece un completo catálogo de golpes por luchador, que nos llevará meses dominar por completo. Ningún otro juego de lucha es tan completo y sencillo de manejar al mismo tiempo.







Gráficamente *Tekken 4* es insuperable: los escenarios son gigantescos y permiten arrinconar a los rivales, mientras que los luchadores son muy grandes, detallados y se mueven a las mil maravillas.

Más que lucha...

Tekken 4 ofrece un montón de extras y añadidos que alargan su vida útil. El más atractivo es el nuevo Force Mode, en el que la mecánica de juego es como la de cualquier Beat´em Up con scroll lateral. A esto hay que sumar un modo Historia en el que conocemos nuevos datos sobre los personajes, escenas de vídeo, una intro nueva...



En Tekken Force nos enfrentamos a cientos de enemigos a lo largo y ancho de 4 extensos niveles.



Cada luchador cuenta con su propia secuencia de vídeo, que veremos al completar el modo Historia.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 | M. CARD (172 kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 | Sonido 10 | Diversión 10 | Duración 9 | Calidad/Precio 10

↑ Su enorme catálogo de golpes, el diseño de los luchadores y escenarios, el control...

↓ Tiene unos cuantos menos luchadores que las anteriores entregas de la saga.

Tekken 4 es el juego de lucha más realista de PS2, tanto por su elevada calidad gráfica como por su soberbia jugabilidad. **10**



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com



Pídelo por SMS al 7667
o en el 806.588.671, tu eliges!



Móviles compatibles: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - ERICSSON - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

TONOS (SONIDOS, MELODÍAS), PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

Por SMS (mensaje): Envía TONO69 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO69 696512

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.

Lista TOP40

Nº Ref.	Título	Categoría
697339	Te Necesito	POP NACIO.
697340	Encontrarás	POP NACIO.
697238	No Es Lo Mismo	POP NACIO.
Referencia 697168	**Grita!**	Categoría: OT2
697348	White Flag	POP INTER.
697211	Rosa Y Espinas	POP NACIO.
697173	Going Under	ROCK INT.
697364	Where Is The Love?	POP INTER.
697287	Caprichosa	POP NACIO.
697342	Volver A Disfrutar	POP NACIO.

Los + VENDIDOS

Nº Ref.	Título
	» POP/ROCK NACIONAL
697093	Son De Amores - POP
697140	Papi Chulo - POP
Referencia 697314	**Tanto La Quería** (Categoría: POP NACIONAL)
697354	Camino De Madrid - POP
697353	La Costa Del Silencio - ROCK
696838	La Madre De José - POP
697379	Tengo Que Enamorarte - POP
696302	Molinos De Viento - ROCK
696800	Ojú - POP
697382	La Casa Por El Tejado - POP
697392	Pétalos Marchitos - POP
	» POP/ROCK INTERNACIONAL
696711	Somewhere I Belong - ROCK
697385	Me Against The Music - POP
	» HIMNOS
697363	Himno Nacional U.R.S.S.
696666	El Novio De La Muerte (estrofa)
Referencia 696700	**La Internacional** (Categoría: HIMNO COMUNISTA)
697362	Himno Nacional U.S.A.
695007	Himno Nacional De España
697288	El Novio De La Muerte (estribillo)
696641	PP (Partido Popular)

Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014



DANCE/TECHNO

Nº Ref.	Título
696270	Radical
696541	Scorpia
697387	Traffic
Referencia 696512	**Zanarkand** (Categoría: DANCE/TECHNO)
695865	Infected
696174	Groove 2.0
697366	Masia Storm
Referencia 696214	**Flying Free** (Categoría: DANCE/TECHNO)
696306	Lethal Industry

CINE/TELEVISION

Nº Ref.	Título
697380	I'm Lovin It (Anuncio McDonalds)
695566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
697120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
Referencia 696503	**Bola De Dragón** (Categoría: TELEVISIÓN)
695002	Misión Imposible - CINE
697267	Yo El Vaquilla - CINE
697378	El Último Mohicano (final) - CINE
695574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
697358	Los Siete Magníficos - CINE
Referencia 695939	**Terminator** (Categoría: CINE)
697357	E.T. El Extraterrestre - CINE
696264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
695950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
696637	Bring Me To Life - CINE

VIDEOJUEGOS

Nº Ref.	Título
697095	The Legend Of Zelda
Referencia 696407	**Crash Bandicoot** (Categoría: VIDEOJUEGOS)
695530	Super Mario Bros.
Referencia 697321	**Mortal Kombat** (Categoría: VIDEOJUEGOS)
697377	Arkanoid



INSTRUCCIONES

1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL69 REF. IMAGEN Y TU TEXTO al 7667

Ejemplo para recibir esta imagen: Escribe MIPOSTAL69 1027 Alfredo y lo envías al 7667



HIMNOS
5007 Nacional De España
5063 Real Madrid

DANCE/TECHNO
6270 Radical
6300 Diabólica
6306 Lethal Industry
6541 Scorpia

CINE Y TELEVISIÓN
6637 Bring Me To Life - CINE
6840 Embrujadas - TV
7138 Las Tapitas - TV
7209 1 Más 1 Son 7 - TV
7267 Yo El Vaquilla - CINE

POP NACIONAL
7093 Son De Amores
6806 Loca
6838 La Madre De José
7140 Papi Chulo
7211 Rosa Y Espinas
7238 No Es Lo Mismo
7276 Down
7314 Tanto La Quería

ROCK NACIONAL
6246 Jesucristo García
7353 La Costa Del Silencio

OTROS
6650 Ni Más Ni Menos

Por SMS: Envía POLI69 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI69 7120

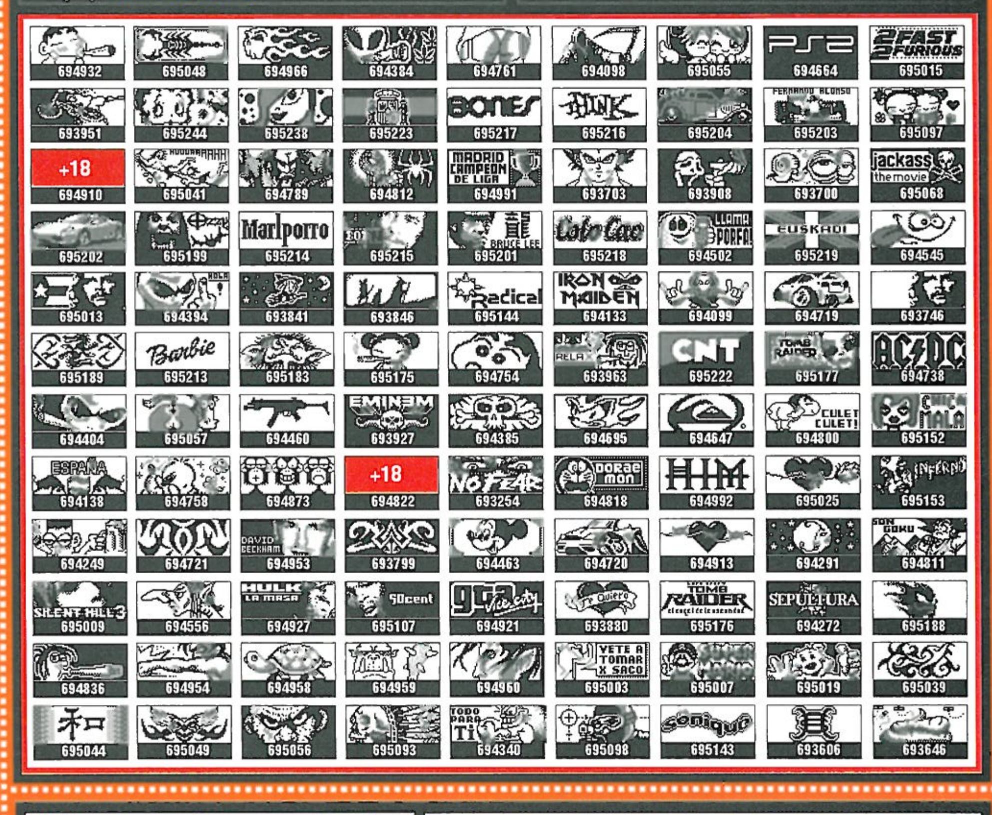
Debes tener configurado tu móvil para WAP

IMAGENES, PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Por SMS (mensaje): Envía IMAGEN69 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN69 694932

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de teléfono.



LOGOS ¡Pídelos así de fácil!

Por SMS (mensaje): Envía LOGO69 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO69 691237

Por TELÉFONO: Llama al 806.588.671, marca la referencia y tu número de móvil

691237 | 691177 | 69 Llamadas Perdidas 691214
METAL GEAR 691133 | PS2 691193 | 691217
Timofónica 691273 | 691269 | 691226
C.C.C.P. 691282 | 690836 | 691271

MILOGO ¡Se original y crea tus propios logos!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO69 TEXTO REF. LETRA REF.ICONO al 7667.

Ejemplo: Si escribes MILOGO69 Miguel 104 311 y lo envías al 7667

Recibes este fantástico logo en un instante: Miguel

TIPOS DE LETRA

Miguel 106 | Miguel 104
101 | Miguel 103
Miguel 112 | MIGUEL 102
Miguel 109 | Miguel 106
MIGUEL 111 | Miguel 110

ICONOS

307 301 320 303 311 317 316 304 313 315 302 321 350 332 326
305 306 308 310 318 323 324 333 335 337 343 344 352 355 357

NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS







Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO69 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles,...



Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO69 PS2 DMC2
TRUCO69 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO69 PSX FIFA2003
TRUCO69 GAMECUBE RESIDENT EVIL

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, T100, T100, T400 y V100 (logos sólo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).

Tonos polifónicos validos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es Teléfono de atención al cliente 902 88 77 30. Powered by Teamovil S.L. Apdo. de Correos 276, 03590 Altea

Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incluido) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incluido). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes y Tonos)



Los Juegos que vienen

Si después de todo lo que has leído aún te quedan dudas sobre el potencial de diversión de PS2, no te pierdas estas páginas. Aquí te mostramos algunos, y sólo algunos, de los juegos que en los próximos meses te harán adorar tu PS2.

EL SIMULADOR DEFINITIVO CONTINÚA SU CARRERA EN PS2

→ Gran Turismo 4

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Junio 2004**
- Tipo: **Velocidad**

La primera entrega de esta popular saga de velocidad salió hace casi 6 años en PSone y desde entonces hasta ahora, cada nueva versión que aparecía superaba a la anterior en diversión, posibilidades y espectacularidad.

Esta cuarta entrega no va a ser la excepción y así lo demuestran sus números: en *Gran Turismo 4* vamos a poder elegir entre más de 500 modelos reales de marcas tan conocidas como Mitsubishi, Lotus, Honda, Chevrolet, Ferrari... Va a ser, como asegura el propio Yamauchi, "un recorrido por la historia del motor".

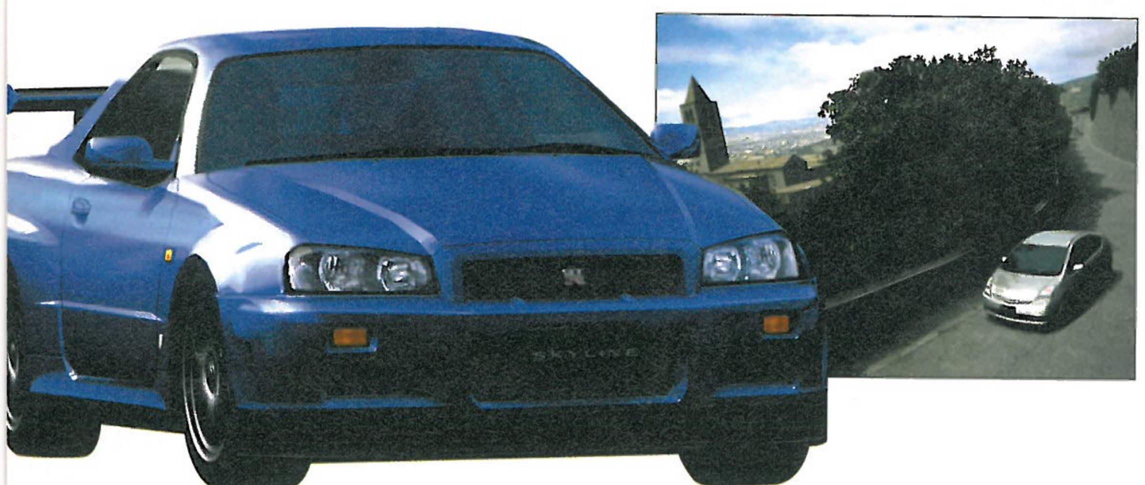
También abrumadores van a ser los circuitos, ya que *Gran Turismo 4* nos permitirá correr en más de 100 pistas distintas ambientadas en localizaciones tan conocidas como Nueva York, el monte Fuji en Japón o el mismísimo cañón del Colorado, donde se disputarán las carreras de Rally.

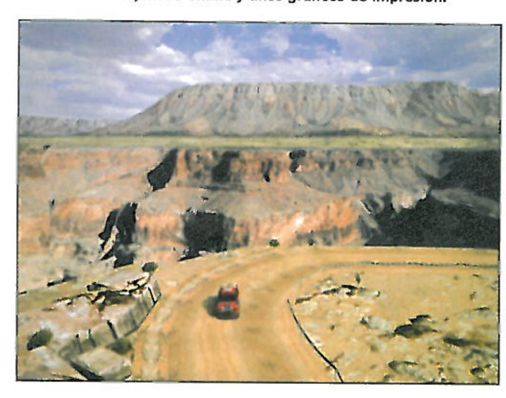
Pero la gran novedad de esta entrega será su modo online que nos permitirá competir contra otras 7 personas de todo el mundo y hablar con ellas a través de un micrófono con auriculares.

Todo se completará con un control tan bueno y realista como es habitual en la serie, con unas opciones de configuración que nos permitirán modificar cualquier pieza de nuestros bólidos y con uno apartado gráfico y sonoro que rayarán la perfección. Por eso podemos decir sin miedo a equivocarnos que éste va a ser el simulador de carreras definitivo.



Las realistas carreras de *Gran Turismo* volverán a PS2 con más posibilidades que nunca: más de 500 coches entre los que elegir, 100 circuitos diferentes, modo online y unos gráficos de impresión.





ACCIÓN, SIGILO Y SUPERVIVENCIA VUELVEN DE LA MANO DE SNAKE

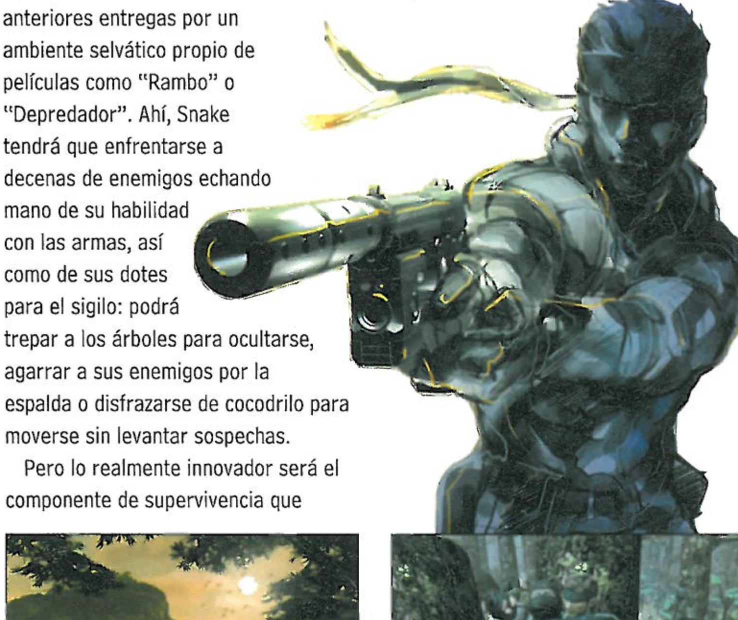
→ Metal Gear Solid 3

- Compañía: **Konami**
- Fecha: **Primavera 2004**
- Tipo: **Aventura de Acción**

La esperada tercera entrega de la saga *Metal Gear Solid* está cada vez más cerca y cuantos más datos se revelan sobre el juego, más nos convencemos de que supondrá una originalísima vuelta de tuerca al planteamiento de anteriores capítulos.

De entrada, el juego va a abandonar los escenarios cerrados de las anteriores entregas por un ambiente selvático propio de películas como "Rambo" o "Depredador". Ahí, Snake tendrá que enfrentarse a decenas de enemigos echando mano de su habilidad con las armas, así como de sus dotes para el sigilo: podrá trepar a los árboles para ocultarse, agarrar a sus enemigos por la espalda o disfrazarse de cocodrilo para moverse sin levantar sospechas.

Pero lo realmente innovador será el componente de supervivencia que tendrá el sistema de juego, ya que también habrá que preocuparse por cazar animales salvajes para comer, colocar trampas para protegernos, etc. Y si a todo lo dicho le añadimos un apartado gráfico espectacular como pocos, queda claro que estamos ante uno de los grandes lanzamientos para el próximo año.





En *Metal Gear Solid 3* la supervivencia será fundamental y si Snake no se alimenta lo suficiente sus habilidades se resentirán: su pulso temblará y tendrá peor puntería, perderá fuerza y resistencia...



Los enormes escenarios o los efectos sobre el agua serán sólo una muestra del motor gráfico.

Snake tendrá nuevas habilidades como trepar a la copa de los árboles o interrogar a los malos.

El sigilo seguirá siendo clave en el juego, así que en más de una ocasión nos tocará movernos sin hacer ruido, escondernos detrás de los árboles para evitar ser vistos...

LA TERCERA ENTREGA DE TERMINATOR TAMBIÉN DARÁ EL SALTO A PS2

→ Terminator 3

- Compañía: **Atari**
- Fecha: **Diciembre 2003**
- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**

Aprovechando el tirón de la peli, Atari nos ofrece un juego de disparos en primera persona que nos meterá en el pellejo de Schwarzenegger para revivir las escenas más emocionantes que vimos en el cine.

Nuestra misión consistirá en proteger a John Connor del constante acoso de la TX, un nuevo modelo de cyborg, que además de ser experto en el combate cuerpo a cuerpo, puede controlar las máquinas a distancia.



La perspectiva del juego pasará a tercera persona en ciertos momentos, como las peleas contra la Terminatrix.



Para acabar con nuestros enemigos dispondremos de 20 armas distintas, incluyendo las más modernas.

CUANDO EL CAZADOR SE CONVIERTE EN PRESA

→ Manhunt

- Compañía: **Rockstar**
- Fecha: **Finales 2003**
- Tipo: **Acción**

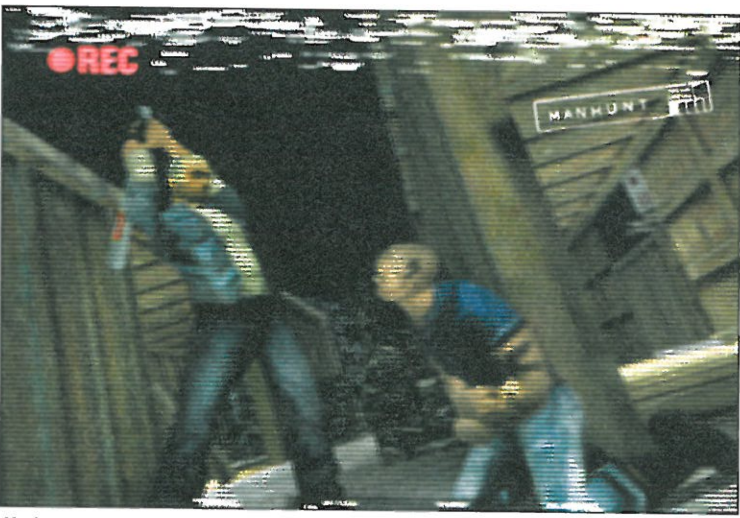




Como ya demostraron con su saga *GTA*, la gente de Rockstar no es precisamente famosa por la sutileza de sus juegos y este nuevo lanzamiento, *Manhunt,* no va a ser una excepción.

Para empezar, el argumento nos trasladará a un macabro concurso de televisión en el que un condenado a muerte debe cruzar de cabo a rabo una ciudad repleta de criminales para obtener el perdón. Así las cosas, a nosotros nos tocará meternos en el pellejo de dicho condenado y echar mano de todo nuestro sigilo (pegarnos a las paredes, escuchar los ruidos...) para evitar que nuestros enemigos nos descubran. De hecho, la clave para sobrevivir será eliminar a nuestros enemigos por la espalda y sin llamar mucho la atención.

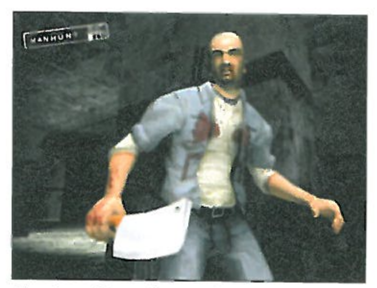
Y ahí es donde entrará la sutileza que os comentábamos al principio, ya que el protagonista será capaz de las hazañas más salvajes con cualquier objeto que caiga en sus manos como bolsas de plástico, machetes o bates de béisbol. Eso sí, el juego tendrá un planteamiento tan sumamente bestia que no será recomendado para menores de 18 años... ¡ni para estómagos sensibles!



Manhunt promete convertirse en uno de los juegos más macabros de la historia de los videojuegos por sus explícitas escenas de violencia, que veremos como a través de una cámara de vídeo.



A medida que crucemos la ciudad, los malos se volverán cada vez más duros y despiadados.



El protagonista será un condenado que obtendrá el perdón si sobrevive a cientos de criminales.

DOS PERSONAJES A LA CAZA DE DEMONIOS

→ Onimusha 3

- Compañía: **Capcom**
- Fecha: **Verano 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**

Aunque parezca mentira, Capcom no solo vive de *Resident Evil* y *Devil May Cry,* sino que tiene en *Onimusha* otra de sus grandes (y conocidas) series de acción.

En esta tercera entrega, la última de toda la saga como no se cansan de repetir los chicos de Capcom, el samurai Samanosuke será trasladado al París actual donde tendrá que echar mano de su espada y su guantelete capturador de almas para devolver a un ejército de demonios al oscuro agujero del que nunca debieron salir.

Y al igual que Samanosuke se encontrará fuera de época, otro personaje, éste con la cara del actor francés Jean Reno, aparecerá por arte de magia en el Japón feudal. Armado con un látigo especial y haciendo gala de su conocimiento de artes marciales, podrá realizar un montón de golpes, combos y lanzamientos distintos. Algo que le vendrá a las mil maravillas para hacer frente a todos los monstruos que asolan la época de Samanosuke.

El planteamiento, como ya es constante en la serie, estará repleto de acción y vendrá de la mano de un apartado gráfico de auténtico lujo. Y para muestra un botón, porque en cuanto veáis el diseño de personajes y escenarios (París será igualito al actual) y la suavidad de las animaciones os vais a quedar con la boca abierta.



El actor francés Jean Reno prestará su cara al segundo protagonista, Jacques Blanc, que se enfrentará a los demonios en el Japón Feudal.



Si habéis visitado París reconoceréis escenarios tan emblemáticos como el Arco del Triunfo.



El control será muy bueno y nos va a permitir realizar un montón de golpes muy fácilmente.



El desarrollo se centrará en la acción, pero también habrá puzzles.

CADA DÍA MÁS CERCA EL PRIMER JUEGO DE TERROR ONLINE

→ R.E. Outbreak

■ Compañía: **Capcom**
■ Fecha: **Verano 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**



Los escenarios, todos realizados en 3D, tendrán una gran calidad y estarán llenos de detalles.

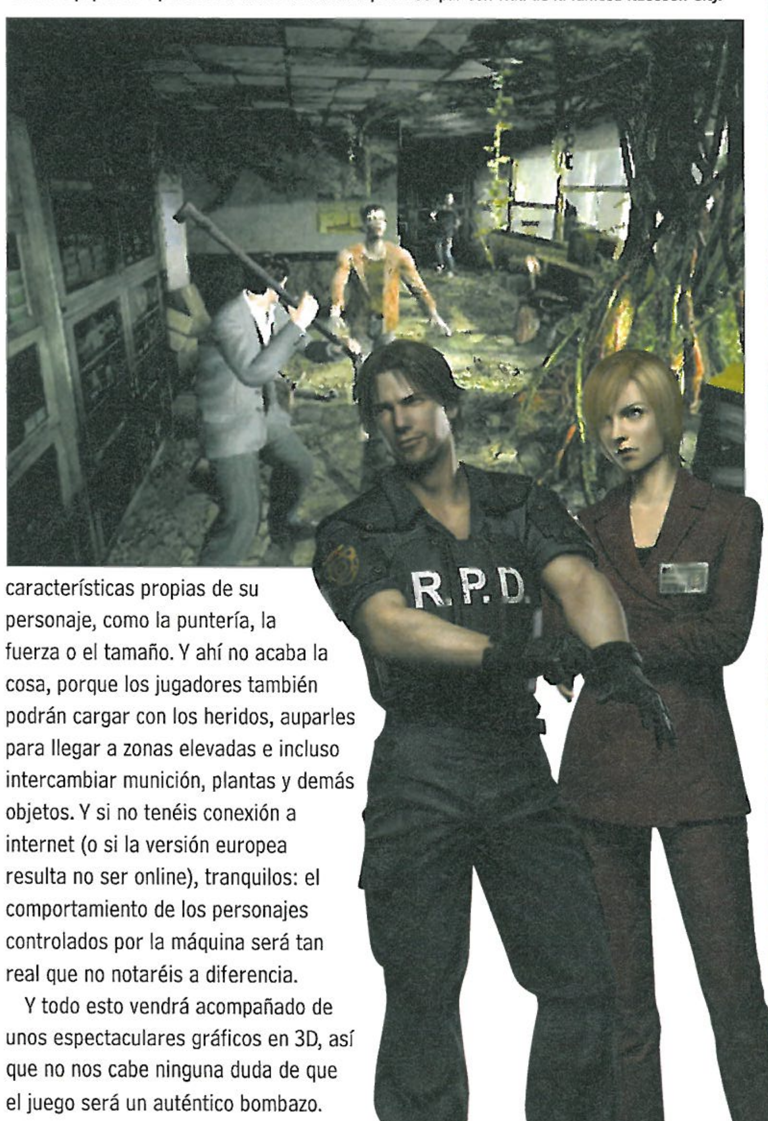


La colaboración entre diferentes personajes será clave para avanzar en nuestra aventura.



En *R.E. Outbreak* podremos escoger entre 8 personajes diferentes, cada uno con habilidades propias, y formar equipos de 4 personas a través de internet para escapar con vida de la famosa Raccoon City.





Después de un par de años alejado de la consola de Sony, la conocidísima saga *Resident Evil* regresará a PS2 con un planteamiento tan original como divertido: *R.E. Outbreak* va a ser la primera aventura de terror online.

El juego transcurrirá en Raccoon City, la ciudad con más zombis por metro cuadrado del mundo, durante los acontecimientos relatados en el segundo capítulo de la saga. Allí, 8 habitantes normales y corrientes tendrán que abrirse paso a través de la ciudad y escapar de ella antes de que el ejército lance una bomba atómica para acabar de raíz con los zombis.

Como decimos, el juego será online, así que los jugadores tendrán que escoger un personaje entre los 8 disponibles y formar equipos con otras 3 personas para tratar de salir con vida. De hecho, la colaboración será tan importante que cada jugador tendrá que poner al servicio del grupo las características propias de su personaje, como la puntería, la fuerza o el tamaño. Y ahí no acaba la cosa, porque los jugadores también podrán cargar con los heridos, auparles para llegar a zonas elevadas e incluso intercambiar munición, plantas y demás objetos. Y si no tenéis conexión a internet (o si la versión europea resulta no ser online), tranquilos: el comportamiento de los personajes controlados por la máquina será tan real que no notaréis a diferencia.

Y todo esto vendrá acompañado de unos espectaculares gráficos en 3D, así que no nos cabe ninguna duda de que el juego será un auténtico bombazo.

→ Más terror en PS2

Junto a *R.E. Outbreak* van a llegar otras aventuras de terror de gran calidad. Aún no se conoce demasiados datos sobre estos juegos, pero tienen una pinta tan buena que merecen ser mencionados.

→ THE SUFFERING

■ Compañía: **Midway**
■ Fecha: **Primavera 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**



Salir de la sartén para caer en las brasas es lo que pensará el protagonista de este juego. Salvado en el último minuto de la ejecución descubrirá que la cárcel en la que está ha sido tomada por un ejército de demonios. ¿Nuestra misión? ayudarle a escapar con vida.

→ FORBIDDEN SIREN

■ Compañía: **Sony**
■ Fecha: **Marzo 2004**
■ Tipo: **Survival Horror**





Los habitantes de un pequeño pueblo se han vuelto locos, y 10 personajes han decidido huir antes de que sea demasiado tarde. Éste será el planteamiento de *Forbidden Siren*, un juego desarrollado por Sony que promete hacernos pasar horas y horas de auténtico terror.

→ PROJECT ZERO 2

■ Compañía: **Tecmo**
■ Fecha: **Primavera 2003**
■ Tipo: **Survival Horror**



Un par de gemelitas serán las protagonistas de este juego. Más fantasmas, más sustos y más puzzles nos esperan en la continuación de una de los Survival más aterradores de la historia.

LOS PERSONAJES DE DISNEY CONTINÚAN SU AVENTURA

→Kingdom Hearts 2

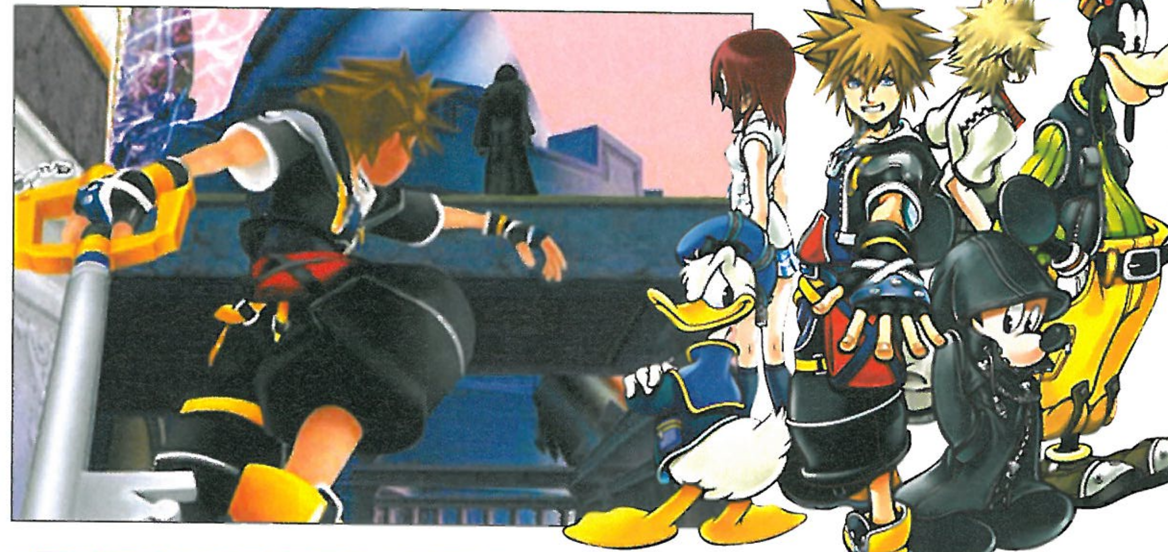
- Compañía: **Square**
- Fecha: **Finales 2004**
- Tipo: **Juego de Rol**

El brutal éxito del primer *Kingdom Hearts* ha empujado a Square-Enix a comenzar el desarrollo de la segunda parte. Poco se sabe hasta ahora de este nuevo juego de rol, pero lo se ha visto hasta ahora tiene una pinta más que interesante.

Este segunda parte será una continuación directa del original (tranquilos, no os vamos a desvelar nada por si aún no os lo habéis acabado) y en él, Sora, Donald y Goofy volverán a las andadas. Nosotros tendremos que ayudarles a recorrer los mundos del juego mientras nos enfrentamos, en unos espectaculares combates en tiempo real, a cientos de enemigos, muchos de ellos nuevos.

En esta nueva entrega, volverán a hacer su aparición los personajes más carismáticos del universo Disney, como Mickey Mouse o Pluto, junto a caras conocidas de la saga *Final Fantasy*.

Por lo demás, el juego mantendrá la misma calidad gráfica que su predecesor con unos escenarios llenos de colorido que reproducirán las películas más conocidas de Disney. Vamos, que no vemos el momento de disfrutar de este genial juego de rol.





Una vez más, el protagonista del juego será Sora, que junto a Donald y Goofy tendrá que abrirse paso a través de un montón de mundos distintos.



La calidad gráfica será indiscutible, y tanto escenarios, como personajes estarán diseñados de una manera genial. ¡Mirad que amanecer!

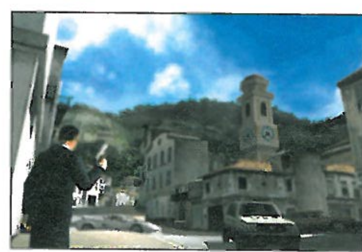
ESTA POPULAR SAGA SE ESTRENA EN PS2 CON MÁS ACCIÓN QUE NUNCA

→Driver 3

- Compañía: **Reflections**
- Fecha: **Verano 2004**
- Tipo: **Acción**

Los dos primeros capítulos de esta serie de conducción cosecharon un gran éxito en PSone gracias a un planteamiento que nos metía en el pellejo de un policía infiltrado en una banda criminal, a su variedad y su más que asequible sistema de control.

Esta nueva entrega, la primera en llegar a PS2, tendrá un planteamiento similar (parecido a *The Getaway*) y nos ofrecerá 3 ciudades distintas en las que conducir (Niza, Miami y Estambul), más de 50 coches diferentes que podremos robar y unas fases de acción que derrocharán espectacularidad. ¿Estáis dispuestos a conducir por el lado salvaje de la vida?



Algunas de las misiones que nos tocará cumplir serán a pie y en ellas la puntería será clave.





En *Driver 3* vamos a visitar tres ciudades diferentes, Niza, Miami y Estambul perfectamente recreadas. En todas ellas podremos conducir más de 50 vehículos diferentes, incluyendo motos, lanchas, etc.

UNA VUELTA DE TUERCA A LA SAGA DE ROL MÁS FAMOSA DEL MUNDO

→ Final Fantasy X-2

- Compañía: **Square**
- Fecha: **Febrero 2004**
- Tipo: **Juego de Rol**

Este nuevo juego de rol de la factoría Square-Enix va a suponer una revolución en la saga, ya que se va a convertir en la primera continuación directa de otra entrega de la serie. Y es que los acontecimientos que vamos a vivir en *FFX-2* ocurren unos dos años después de los sucesos de la anterior entrega, *Final Fantasy X*.

Asimismo, también se han rescatado algunos de los personajes, como Yuna, la protagonista indiscutible de la aventura, y Rikku, que viajarán en compañía de una cara nueva: Paine.

Pero las novedades no se van a quedar en el elenco de personajes, sino que ahora el sistema de juego nos llevará a cumplir un montón de misiones a lo largo del planeta Spira.

Y si a todo esto le añadimos un apartado gráfico tan espectacular como el de *Final Fantasy X*, el resultado no podría ser mejor.

La historia, tan apasionante como de costumbre, tendrá un tono más desenfadado. Además, a lo largo del juego podremos descubrir qué ocurrió realmente con Tidus, el protagonista de *Final Fantasy X*.



Los combates seguirán siendo por turnos, aunque esta vez vamos a poder cambiar de habilidades durante la pelea, lo que le dará un toque más dinámico.



Las Yuripa (Yuna, Rikku y Paine) serán las protagonistas del juego y tendrán que encontrar una serie de esferas mágicas cumpliendo pequeñas tareas.



Yuna tendrá nuevas habilidades, como saltar y agarrarse a los salientes. Así, el desarrollo resultará más variado que el de anteriores entregas.

→ Aventuras para todos

Entre los grandes lanzamientos de los próximos meses también hay hueco para otros juegos que, por su originalidad y diversión, seguro que se convierten en auténticos bombazos.

→ SONIC HEROES

- Compañía: **Sega**
- Fecha: **Febrero 2004**
- Tipo: **Acción**

El famoso "erizo-amante-de-los-anillos" Sonic volverá a correr en nuestra PS2, aunque en esta ocasión se ha traído a unos cuantos amigos. En total, podremos escoger entre 4 equipos de 3 personajes cada uno que tendrán que colaborar si queremos avanzar en el juego.

→ SPHINX

- Compañía: **THQ**
- Fecha: **Noviembre**
- Tipo: **Aventura de acción**



El planteamiento de este juego está repleto de originalidad: en él manejaremos a un faraón y a una momia, que al ser inmortal podrá quemarse para encender antorchas, clavarse lanzas para activar interruptores... Parece claro que en esta aventura las risas están garantizadas.

→ WHIPLASH

- Compañía: **Eidos**
- Fecha: **Febrero 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**



La gracia de esta aventura radica en que sus dos protagonistas van encadenados, así que mientras manejamos a uno, podremos usar al otro como arma, gancho para escalar...

EL ESPÍA MÁS FAMOSO DE LA HISTORIA DEL CINE CAMBIA DE PERSPECTIVA

007 Todo o Nada

- Compañía: **Electronic Arts**
- Fecha: **Enero 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**

El espía más famoso de todos los tiempos volverá a protagonizar una aventura en PS2 que va a ser tan espectacular y arriesgada como todas a las que nos tiene acostumbrados.

Pero más allá de la historia, que será completamente original, el juego va a mantener intacto el espíritu de la saga y nos enfrentará, en localizaciones tan diferentes como Egipto o Nueva Orleans, a decenas de enemigos. Para ello contaremos con un arsenal a la altura de nuestro espía y un montón de gadgets, como un garfio para hacer rápel o un reloj con láser. Y eso sin contar con las habilidades para el combate cuerpo a cuerpo de las que hará gala nuestro espía.

Pero no sólo de acción viven los agentes secretos, así que el sistema de juego nos dará total libertad a la hora de elegir entre los tiroteos salvajes o la infiltración. Y es que, gracias a la nueva perspectiva en tercera persona, podremos pegarnos a las paredes, asomarnos por las esquinas y ocultarnos en las sombras para evitar ser vistos. Vamos, un desarrollo a la altura del mismísimo *Splinter Cell*.

Y ahí no acabará la cosa, porque junto a estas fases a pie, vamos a encontrar los clásicos (y acelerados) niveles a bordo de vehículos, ya sean impresionantes cochazos, veloces motos o helicópteros bien armados.

La guinda al pastel la pondrán los personajes: 007 será clavadito a Pierce Brosnan, el malo del juego, Nikolai Diavolo, tendrá la cara de Willem Dafoe y la chica Bond será Shannon Elisabeth. Y eso sin contar con el diseño de todos los escenarios, que también será para quitarse el sombrero. En resumen, un juego que os podréis perder.





Las acciones de James Bond serán las que hemos visto en el cine, incluyendo el puenting.



Nuestra aventura nos dará libertad para elegir entre los intensos tiroteos o la infiltración.



Entre los vehículos disponibles encontraremos coches, motos e incluso un potente helicóptero.

UNA AVENTURA DE ACCIÓN QUE SE PODRÁ JUGAR POR INTERNET

Syphon Filter: Omega Strain

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Abril 2004**
- Tipo: **Acción**

El famoso agente Gabe Logan, protagonista de anteriores entregas en PSOne, ha dejado el trabajo de campo para dedicarse a entrenar nuevos agentes. Y hace bien, porque acaba de aparecer un nuevo brote del virus Syphon Filter y sólo los mejores agentes podrán evitar que la epidemia se extienda. ¿Las armas?, más de 100 distintas, que no serán pocas.

La novedad más llamativa de *Syphon Filter: Omega Strain* será su modo cooperativo online, que nos permitirá entrar en internet y formar grupos de 4 agentes para superar cada nivel.





El apartado gráfico será espectacular gracias a un buenísimo diseño de escenarios y personajes.

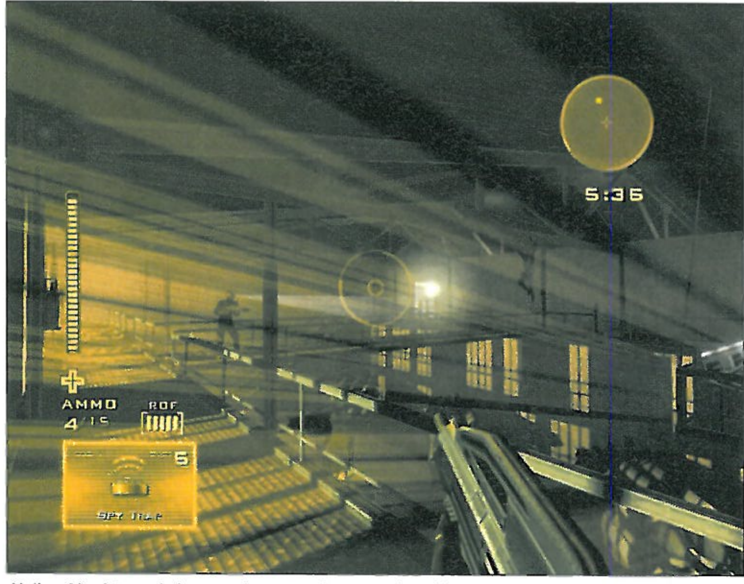


El modo online será uno de los grandes atractivos de *Syphon Filter*, aunque tampoco se quedarán atrás el sistema de juego, que mezclará acción e infiltración y el argumento, tan elaborado como siempre.

SAM FISHER SE VOLVERÁ A INFILTRAR EN NUESTRA PS2

→ Splinter Cell 2

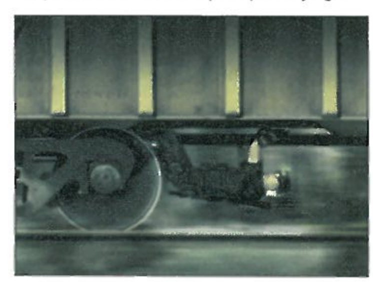
- Compañía: **Ubi soft**
- Fecha: **Abril 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**



Al divertido sistema de juego y al espectacular apartado gráfico que ya pudimos disfrutar en el original, se unirá un modo cooperativo online que nos permitirá formar equipos de hasta 4 jugadores.



La mirilla telescópica será sólo un ejemplo de las posibilidades del arma principal del juego.



Esconderse bajo vehículos en marcha será una de las nuevas habilidades del agente Fisher.



Ocultarse en las sombras y movernos con sigilo será fundamental para no disparar las alarmas.



Después del arrollador éxito de la primera entrega, los chicos de Ubi soft no han perdido un solo segundo y ya están inmersos en el desarrollo de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, la continuación de la genial aventura de acción e infiltración que hemos podido disfrutar durante este año.

Aún no se conocen demasiados datos sobre el argumento, pero una vez más nos tocará llevar a cabo una de esas misiones en las que la estabilidad del mundo está en juego. Para lograrlo, contaremos con las habilidades de Sam para la infiltración, como esconderse en las sombras, coger a los enemigos por la espalda u ocultarse bajo vehículos en movimiento, una habilidad que no estaba en el original.

Claro que, ¿por qué jugar solos cuando podemos hacerlo online? Y es que este título nos permitirá compartir con otros 3 amigos la emoción y el riesgo de llevar a cabo una de las misiones de Sam Fisher.

Por último, solo queda mencionar el impresionante apartado visual de *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* que estará a la altura del primer juego en cuanto a diseño de escenarios, animaciones y juegos de luces y sombras en tiempo real. Y dicho todo esto, ¿a qué ya estáis deseando que el juego salga a la venta?

→ Más juegos destacados

Aunque no les dediquemos tanto espacio como a los otros, los juegos que aquí os presentamos son igual de interesantes. Fijaos en las próximas aventuras de acción que rondan nuestra consola.

→ MISSION IMPOSSIBLE

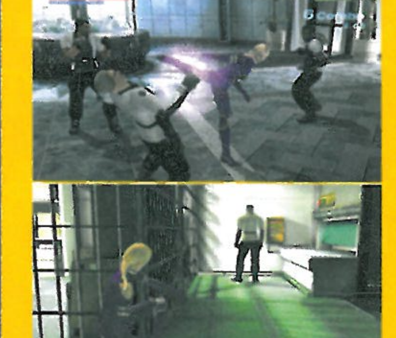
- Compañía: **Atari**
- Fecha: **Diciembre 2003**
- Tipo: **Aventura de acción**



El agente especial Ethan Hunt tendrá que lograr que otra de sus misiones imposibles se convierta en posible. Y para ello nada mejor que moverse sin ser visto, usar un buen número de gadgets y, si la cosa se pone fea, utilizar un montón de armas para acabar con los malos.

→ NINA

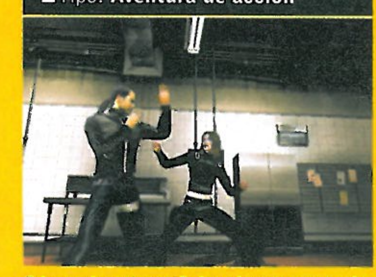
- Compañía: **Namco**
- Fecha: **Finales 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**



Nina no es sólo el nombre del juego, sino también el de la luchadora de *Tekken* que lo protagoniza. En su primera aventura en solitario contará con sus habilidades como luchadora y con un completo arsenal. ¿Excesivo? pues por algo la llaman la "asesina definitiva".

→ ALIAS

- Compañía: **Acclaim**
- Fecha: **Febrero 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**



Esta aventura de acción basada en una serie de televisión contará con un variado desarrollo, un innovador sistema de cámaras multiángulo y unos gráficos de lujo como sus mejores bazas.

EL POLICÍA QUE MEJOR SABE APROVECHAR EL TIEMPO BALA

→ Max Payne 2. The Fall of Max

- Compañía: **Rockstar**
- Fecha: **Diciembre 2003**
- Tipo: **Acción**

El detective Max Payne está a punto de volver a la acción con un juego que sacará el mejor partido de todos los elementos que convirtieron a la primera entrega en todo un éxito.

De entrada, el famoso tiempo bala, con el que podemos ralentizar a los enemigos mientras nosotros apuntamos y disparamos a velocidad normal, será aún más espectacular y nos permitirá acabar con un mayor número de malos.

Además, como los escenarios del juego serán completamente interactivos (podremos destruir todo lo que veamos) y la física de todos los objetos (incluyendo enemigos caídos) tendrá un realismo inusitado, parece claro que la vuelta a las consolas de este detective va a ser espectacular.



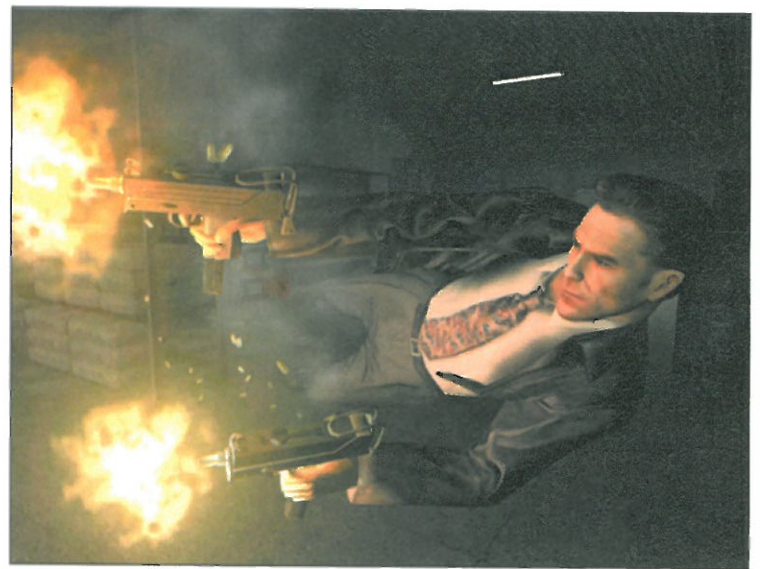




El completo arsenal con el que contará Max será enorme: pistolas, escopetas, miniuzis...



Los escenarios serán interactivos y podremos sacar partido de las explosiones de vehículos.



Los niveles de acción de *Max Payne 2* serán altísimos, ya que nos enfrentaremos a todas las bandas criminales de la ciudad. Por eso, el tiempo bala al estilo *Enter The Matrix* nos vendrá de maravilla.

UN JUEGO DE DISPAROS QUE PROMETE DAR MUCHA GUERRA

→ KillZone

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Verano 2004**
- Tipo: **Shoot'em up**

Este proyecto de Sony ha sido llevado en el más absoluto de los secretos durante más de dos años y ahora que se han empezado a conocer algunos datos, debemos reconocer que la espera ha merecido la pena.

El juego nos trasladará a una colonia espacial en la que un grupo separatista ha decidido quedarse con el control y pasar de la Tierra. Nuestra tarea consistirá, como podéis imaginar, en acabar de raíz con la rebelión. Para ello, contaremos con un impresionante arsenal y con otros 3 compañeros de equipo que nos proporcionarán fuego de cobertura durante las misiones.

Pero sin duda lo más impresionante de *KillZone* será su ambientación bélica que, apoyándose en un apartado gráfico nunca visto en PS2, nos meterá de lleno en el conflicto: bombardeos, desembarcos de tropas, emboscadas enemigas...

¡Y encima el juego contará con un divertidísimo modo online!



Tendremos más de 20 armas diferentes con las que hacer frente a los enemigos separatistas.



El apartado gráfico será un lujo tanto en diseño de escenarios como en cuestión de animaciones.



El ambiente bélico estará perfectamente recreado y durante la partida no será raro que caigamos en alguna emboscada o nos pille un bombardeo.



Nuestros compañeros de equipo nos proporcionarán fuego de cobertura, lo cual nos vendrá de maravilla cuando estemos recargando nuestro arma.

DISFRUTA DOS SERES DE ULTRATUMBA POR EL PRECIO DE UNO

→Legacy of Kain. Defiance

- Compañía: **Eidos**
- Fecha: **Enero 2004**
- Tipo: **Aventura de acción**


Kain podrá utilizar sus poderes telequinéticos para lanzar a sus enemigos por los aires.


Haciendo gala de su condición de vampiro, Kain podrá beber sangre para recuperar energía.


Esta nueva aventura de acción contará con dos protagonistas de auténtico lujo. Los famosos vampiros Kain y Raziel vivirán dos aventuras paralelas pero que estarán relacionadas.

Dos de las sagas más conocidas en PSone y PS2, *Legacy Of Kain* y *Soul Reaver* se darán la mano en esta nueva aventura de acción que estará protagonizada a partes iguales por el vampiro Kain y el demonio Raziel.

Cada uno de los personajes tendrá sus propias habilidades, y mientras que Kain podrá chupar la sangre de sus enemigos, Raziel les robará el alma. Claro, que en común tendrán sus ansias por eliminar monstruos, para lo que contarán con un amplio repertorio de golpes y armas para dar y tomar: antorchas, lanzas, hachas...

Pero no sólo de acción "viven" los no muertos, así que para dar más variedad al desarrollo vamos a tener que darle a la materia gris para resolver algún que otro puzzle. El juego está a puntito de salir, así que no le perdáis la pista porque tiene muy buena pinta.





→Pero es que todavía hay muchos más...

Como ya deberíais imaginar, los juegos que habéis visto en este reportaje son sólo una minúscula muestra de lo que nos espera el 2004.

→TOMB RAIDER: Poco se sabe de la nueva aventura de Lara Croft, excepto que está siendo desarrollado por Crystal Dynamics, los responsables de *Legacy of Kain: Defiance*.

→GTA 5: Los chicos de Take Two ya han anunciado que a finales del año que viene podremos disfrutar de la quinta entrega de su popular saga *Grand Theft Auto*. Aún no se sabe nada con seguridad, pero todos los rumores apuntan a que estará ambientado en la ciudad de Las Vegas o en Los Ángeles.

→CALL OF DUTY: Este nuevo shooter subjetivo ambientado en la segunda guerra mundial llegará con la intención de quitarle al mismísimo *Medal Of Honor* la corona de rey de los shooters bélicos. El trabajo será duro, pero por lo que se ha podido ver del juego, *Call Of Duty* cuenta con elementos de sobra para lograrlo.

→HEAD HUNTER 2: Todos aquellos que disfrutamos con la primera entrega de este juego, estamos deseando que llegue a las tiendas ésta segunda parte. Contará con dos personajes distintos y un apartado gráfico más que bueno.

Las dudas más frecuentes

Los diferentes tipos de disco, la compatibilidad de todos los periféricos, el sonido envolvente, la conexión a Internet, el disco duro... cualquier duda que tengáis sobre PS2 está aclarada en las siguientes páginas.



Cuestiones generales

¿Qué significa el color del disco?

He leído que PlayStation 2 funciona con DVD, pero... ¿todos los juegos de PS2 vienen en formato DVD? ¿Por qué el color de la parte inferior de los discos de algunos juegos es diferente al de otros?

PS2 puede leer tanto CD como DVD y los juegos pueden estar grabados en cualquiera de los dos soportes. El color viene determinado precisamente por el soporte, es decir, que si el juego está grabado en CD la cara de los datos será azul, mientras que si está grabado en DVD, que es lo más frecuente, será de color plateado.

Más usos para la cámara Eye Toy

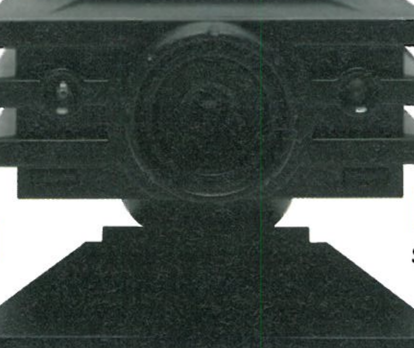
¿La cámara de Eye Toy puede servir de webcam para el PC?

Si la enchufas a un PC te la va a reconocer como "webcam Logitech", pero como no tienes controladores no puedes hacerla funcionar en PC.

Los juegos de PSone

¿Es verdad que en PS2 puedo jugar con los juegos de PSone? ¿Son compatibles todos los juegos?

Salvo escasas excepciones, que en la mayoría de los casos son juegos que no han llegado a salir de Japón, o títulos realmente antiguos, es posible jugar a todos los juegos de PSone en PlayStation2. Algunos juegos con más de un disco también dan algunos problemas, pero no es lo habitual.



La cámara USB que se utiliza para jugar con PS2 no se puede utilizar en un PC porque carece de los controladores Logitech.

Cada sistema con lo suyo

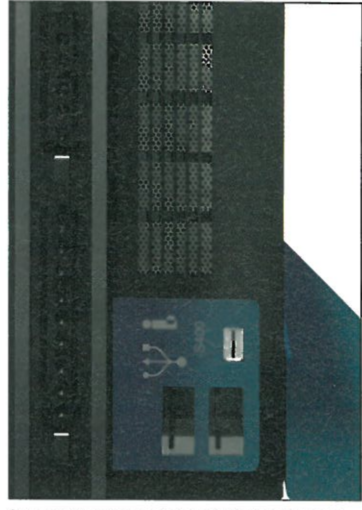
¿Puedo jugar en PS2 con juegos de PC que son DVD?

No. Que el soporte sea el mismo, en este caso el DVD, no significa que el programa sea compatible con otros sistema. Los juegos de PC son de PC y los de PS2 son de PS2. Explicándolo con un ejemplo para andar por casa: tú sabes leer, pero ¿sabes leer un libro en chino? Pues eso es lo que pasa si a una consola se le mete un disco de PC: no entiende nada (y en este caso, no puede hacer nada, ni siquiera apuntarse a la escuela de idiomas).

Diferencias entre los puertos USB

Si PS2 tiene 2 puertos USB, uno para el jugador 1 y otro para el 2, en los juegos que podemos usar teclado y ratón, ¿cómo podemos enchufarlos al USB 1?

En realidad los puertos USB no funcionan uno para el jugador 1 y otro para el jugador 2. Si enchufas un teclado y un ratón para jugar a, pongamos, *Unreal Tournament*, puedes conectar el teclado a uno y el ratón a otro, que el juego los reconocerá como para el jugador 1. Por las pruebas que hemos hecho, depende mucho de cómo esté programado el juego y el periférico. Por ejemplo, en *Endgame* la pistola G-Con 2 de Namco sólo funciona si la introduces en el puerto USB inferior.



Los puertos USB que hay en el frontal de la consola no están asignados a ningún jugador.

Escuchar música en PS2

¿Puede escuchar cualquier CD de música en PS2? ¿Y música bajada de Internet?

En PS2 puedes escuchar cualquier CD musical, incluso tus grabaciones domésticas o tus grabaciones de Internet. Lo que no puedes escuchar en PS2 son discos grabados en formato MP3.

Un DVD da para mucho

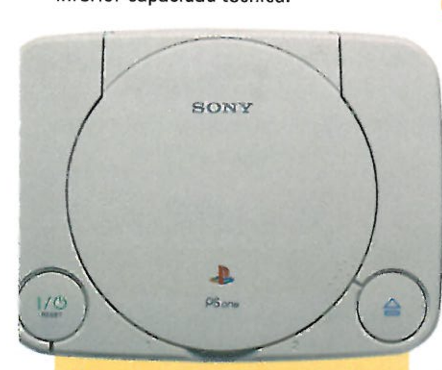
¿Ha salido ya algún juego de PS2 que sea tan largo que haya necesitado más de un DVD? ¿Va a salir?

De momento no. Un DVD puede tener una capacidad máxima de hasta 17 gigas. Obviamente, este tipo de discos son muy caros, por lo que no es normal que se usen, pero aún así, los casi 5 gigas que tiene un DVD normal duplican la capacidad de 4 CD, que es lo más "grande" que ha tenido PSone. Otra cosa es que el juego venga con 2 DVD porque en uno se incluyan extras, como ocurre en las películas. Esto ya ha sucedido con *Final Fantasy X*, *Metal Gear Solid 2* o *Silent Hill 2*.

Compatibilidad en un sentido

Si tengo un juego de PS2 que venga en formato CD-Rom, ¿puedo jugarlo en mi PSone?

No. Aunque el soporte sea el mismo, la información no lo es, y tu PSone no es capaz de interpretar los datos de un juego para PlayStation 2, ya que la consola gris (o blanca) es una máquina de inferior capacidad técnica.



PSOne es incapaz de leer los juegos de PS2, aunque vengan en formato CD. Esto es debido a la inferior capacidad técnica de la consola.




Juegos PS2 en DVD: Dead or Alive 2. Si el juego viene en este soporte, el lado de los datos es plateado.




Juegos PS2 en CD: Quake III. Podéis distinguir el formato de estos juegos por el color azul de uno de los lados.




Juegos PSOne: Drácula. En este caso no hay duda. Todos están en CD, y la cara de los datos es de color negro.

Errores de disco

Hola, tengo un problema con mi PS2 cuando intento jugar a juegos en CD. Me dice que no reconoce el disco y a veces tengo que resetear varias veces. Con los DVD no tengo problemas, ¿a qué se debe?

Como los CD y los DVD tienen diferentes densidades, el haz del lector se tiene que ajustar a cada una de ellas: grueso para CD y más fino para DVD. Todo parece indicar que en tu consola esto se ha desajustado. Lo ideal sería que llamarás al servicio técnico de Sony, al 902 102 102, para que te asesoren, o envía un correo electrónico a la siguiente dirección: support@es.playstation.com.

Usa PS2 para grabar mini-disc

He oído que con PS2 es posible grabar MD (mini-disc), ¿es cierto?

PS2 no reconoce el formato minidisc, luego con ella no se puede reproducir un mini-disc. Tampoco puedes grabar, ni un MD, ni un CD, ni nada de nada, porque la consola no graba. Eso sí, puedes aprovechar la salida óptica digital de la consola para enchufarla a un mini-disc grabador. Si haces que la consola reproduzca un CD podrás grabarlo en tu MD con calidad digital.

PUERTOS Y EXPANSIONES

Utilidad de la unidad ZIP

¿Qué es y para qué servirá la unidad ZIP de PS2?

El ZIP es un sistema de almacenaje, una especie de disco duro externo. Para que te hagas una idea mejor, es como un disquete pero con mucha más capacidad, que te permitirá almacenar cosas que te bajes de Internet y llevártelas, por ejemplo, a casa de un amigo (¿estás pensando en fotos "guarras"?). Es posible que también permita guardar partidas y que se pueda usar como una especie de disco de seguridad donde almacenes partidas antiguas o los extras que hayas encontrado en Internet de algún juego que ya no utilizas habitualmente, pero que tampoco quieres borrar o tener ocupando espacio en el disco duro de la consola. Claro que todo esto, hoy por hoy, sigue siendo ciencia-ficción.

Los puertos de expansión

¿Para qué sirven los puertos de expansión?

Para cualquier cosa que se le ocurra a Sony, ¿qué te parece un Disco Duro o la tarjeta Ethernet? Está bien que la consola venga lista para las posibles sorpresas que nos deparen los años venideros. Tener los puertos no molesta en absoluto, y nos puede venir muy bien cuando la tecnología progrese.



El cable i-link sirve para conectar entre sí dos consolas y jugar en red local.

El i-Link

He comprado una PS2 y me ha surgido una duda: ¿para qué sirve la entrada i.Link del frontal?

La entrada i-Link sirve para conectar dos o más PS2 de manera que puedas jugar con otro amigo en dos televisores, en lugar de hacerlo a pantalla partida. Para que funcione, necesitas dos consolas, dos televisores y dos juegos. Además, el juego tiene que ser compatible con i-Link. Por cierto, la PS2 Plata no tiene puerto i-Link.



El disco duro de PS2.

El disco duro de PS2

¿Cuándo se pondrá a la venta el disco duro de PS2? ¿Para qué servirá? ¿Se podrán instalar programas como Windows o Word?

De momento, el disco duro sólo se ha puesto a la venta en Japón y la verdad es que su utilidad es de momento tan escasa que no sabemos si llegará a Europa. Podría servir para guardar partidas, hacer instalaciones de juegos para reducir las cargas... Con respecto a los programas de ordenador, olvídate. Una consola es una consola y un PC es un PC. Otra cosa es que Microsoft saque un procesador de textos para PS2, pero no es probable... ¿verdad?

Ventajas de la conexión USB

¿Qué es la conexión USB? ¿Puedo conectar a PS2 el mismo ratón y el teclado que tengo en mi PC?

El USB (Universal Serial Bus) es una estándar de conexión para periféricos, surgido básicamente para ordenadores personales. Este sistema de conexión es mucho más rápido que los tradicionales, y además es "plug & play", que para que nos entendamos significa que la máquina puede detectar el periférico sin necesidad de realizar ningún otro ajuste ni instalación. La ventaja principal de esto es que, al tratarse de un estándar, permite la conexión de los periféricos más variopintos, independientemente del sistema, formato o fabricante.



MOH Frontline es uno de los juegos que no están preparados para jugar con teclado y ratón.

Periféricos USB

¿Por qué no me funciona un ratón USB de PC con *Medal of Honor Frontline* si decís que estos periféricos valen en PS2?

Porque para que funcionen, el juego tiene que ser compatible con el periférico en cuestión y *MOH* no lo es. Si hubieras probado con, por ejemplo, *Unreal*, no habrías tenido problema. Si hubieras intentado jugar con la pistola G-Con 2 tampoco hubiera funcionado, porque este juego no acepta pistola.

Vídeo CD en PS2

¿PS2 puede reproducir VCD o SVCD?

Pues no, PS2 no es capaz de reproducir Vídeo CD; lo que, la verdad, resulta un poco curioso, ya que es un formato de inferior calidad al DVD, que sí puede reproducir la consola.

El calentón de PS2

Creo que mi PS2 se calienta mucho. ¿Es normal?

Sí. La fuente de alimentación interna se calienta y el procesador también. No es un problema siempre que el ventilador funcione correctamente. Lo notarás enseguida: escucharás un pequeño zumbido cada vez que la enciendas. Este ventilador evita que el procesador se sobrecaliente.

La consola que cruza el charco

¿Tendré algún problema si me compro la consola en Estados Unidos?

Por supuesto que sí. En primer lugar, porque la consola que allí se vende es NTSC, el sistema de vídeo norteamericano, con lo cual no te van a funcionar los juegos que se venden en Europa (en sistema de vídeo PAL). Además, allí la corriente eléctrica va a 125 V, y si la conectas en España sin una transformador la vas a quemar. Tampoco la vas a ver correctamente en una tele europea y por si fuera poco, si compras juegos americanos te van a salir más caros y estarán totalmente en inglés. Vamos, que no es buena idea.

Juegos a 60 Hz

¿Por qué veo los juegos a 60 Hz en blanco y negro aunque tengo un cable RGB?

Porque seguramente el cable que has comprado no es RGB aunque tenga cabeza de euroconector. Aunque las clavijas sean iguales, los componentes del cable, que es lo que cuenta, no lo son.

Es mejor colocar la consola de forma horizontal a menos que se posea un soporte especial.

La mejor posición para PlayStation 2

Hola, soy uno de sus fans y me gustaría saber cuál es la forma adecuada de colocar la PS2, ¿la horizontal o la vertical? Es que me parece que si la coloco verticalmente tendría el riesgo de caerse.

Lo ideal es colocar la PS2 en horizontal. Para ponerla en vertical deberías comprar un soporte (a ser posible el de Sony) que evite que la consola se pueda caer y, lo que es más importante, que evite que se rayen los discos. Las vibraciones que produce el lector al girar pueden desplazar el disco y provocar que se raye. La única manera de evitarlo es con un soporte. Si lo tienes, colócala como quieras.

La tarjeta de memoria

Una compra imprescindible

¿Es realmente necesario que me compre una Memory Card 2?

Si quieres salvar los avances que hagas en el jugo para no repetirlo todo cada vez que juegues, no te queda más remedio que comprártela.

Las tarjetas de memoria son imprescindibles para salvar los avances en cualquier juego.



Partidas salvadas a la carta

¿Cuántas partidas voy a poder almacenar en los 8 megas que tiene la nueva Memory Card 2?

No te podemos decir un número fijo, ya que no todos los juegos ocupan lo mismo. Hay juegos que con 15 Kb tienen suficiente, mientras que otros pueden necesitar casi un mega entero. Haz cuentas según tus juegos...

Bajarse partidas de Internet

En algunas páginas de Internet he visto que se te permite bajar partidas de juegos, ¿cómo puedo hacerlo?

Puedes hacerlo mediante unos aparatos que te permiten almacenar las partidas de tu tarjeta de memoria en el disco duro del PC. Este aparato (hay uno a la venta llamado Harder Drive) se conecta al PC y dentro puedes meter tu tarjeta normal, de manera que puedes transferir las partidas de la tarjeta al disco duro y viceversa. Una vez que las tienes en el disco duro, podrías transferir el archivo a un amigo por e-mail o colgarlo en alguna página web. Del mismo modo, si te descargas una partida, puedes grabarla en tu tarjeta mediante el Harder Drive.

Formatear la tarjeta

¿Qué significa cuando la consola pregunta si quiero "formatear" la tarjeta de memoria?

Por decirlo de una manera sencilla, formatear es borrar toda la información que pudiera haber en un soporte, dándole un formato reconocible por una máquina. Es decir, que si tú formateas un disquete de ordenador, en realidad lo que estás haciendo es darle una "forma" que el ordenador pueda reconocer y, por tanto, leer.

Pues eso es exactamente lo que pasa



Al formatear puedes perder tus archivos de la Memory Card 2.

con la tarjeta de memoria de PS2. Esta opción te va a servir para borrar toda la información que tengas en la tarjeta, o para dejarla como si fuera nueva, si es que llegase el caso de que te empezara a dar problemas de algún tipo.

La seguridad ante todo

¿Qué significa cuando, al ir a salvar un juego en la tarjeta, aparece un mensaje que me pregunta si quiero "asegurar espacio" ?

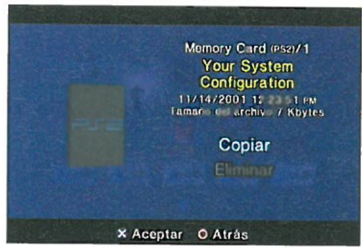
Lo normal es que un juego necesite

un espacio determinado para almacenar todos los avances que realices, pero también puede tratarse de un juego que necesite más o menos espacio en función de lo que vayas haciendo, como ocurre con *RE Code: Veronica X*. Esto significa que la primera vez que salvas, a lo mejor sólo necesitas 100 Kb, pero cuando consigas más cosas necesitarás 300 Kb. Cuando un juego te pregunte si quieres reservar espacio, es porque puede llegar a ocupar más de lo que en la primera partida realmente ocupa. Si le dices que sí, reservará toda la memoria que precise, de manera que, aunque grabes más cosas, siempre tengas el sitio necesario para ése.

Configuración personalizada

Después de formatear la Memory Card 2 en mi consola me aparece un archivo llamado "Your system configuration". ¿Me podéis explicar qué significa esto?

En este archivo se guarda la configuración del sistema que tú hayas elegi-



Configuración del sistema en la Memory Card 2

do, es decir, cosas tan variopintas como la fecha, la hora, el idioma, las opciones para ver los juegos de PlayStation con suavizado de texturas... en fin, un buen montón de información. Nuestro consejo es que no lo borres, porque de esta forma te ahorrarás tener que hacer todos esos ajustes de sistema cada vez que juegues.

¡He perdido "kas"!

Hola playmaníacos, el otro día se me ocurrió contar los Kb de la Memory Card y resulta que sumando el espacio libre y el ocupado me salen por los juegos 7.998 Kb, ¿porqué me falta espacio?

Las tarjetas de memoria, igual que los discos duros de los ordenadores, los disquetes o los CD, pierden espacio al ser formateados. Esta operación graba una serie de datos en archivos ocultos que, obviamente, ocupan un espacio. Estos datos son, para entendernos, una especie de "contraseña" que permite que el ordenador, la consola en este caso, reconozcan el disco, tarjeta o lo que sea. Vamos, que nos has perdido nada, están ahí aunque no puedas verlos.

No todos los megas son iguales

¿Tengo que usar la tarjeta de memoria oficial de Sony para guardar las partidas de juegos de PlayStation 2, o puedo usar también una que tengo de 8 megas para mi antigua PlayStation?

Para grabar partidas de juegos de PS2 sólo puedes usar una tarjeta de 8 megas específica de PS2. En realidad no estamos hablando de una cuestión de megas, sino de que el sistema de guardar partidas que utiliza PS2 es muy diferente al de PSone.

Memoria no oficial

¿Hay disponible alguna tarjeta de memoria para PS2 que tenga más de 8 megas de capacidad?

Hay algunas disponibles, de hasta 16 megas. Aunque ten cuidado, que con estas cosas es mejor no arriesgarse. También hay a la venta unos periféricos que, utilizando de base una tarjeta oficial, pueden ofrecerte de 8 a 16 megas más. Los verás en la sección de periféricos.



Las tarjetas de memoria no oficiales ofrecen mayor capacidad a un precio más ajustado, pero no son tan fiables como las que fabrica la propia Sony.

OTROS PERIFÉRICOS Y SU COMPATIBILIDAD

Problemas con el multitap

¿Me funcionará el MultiTap de PSone si lo utilizo en PS2?

No. Esto se debe a que las peculiaridades de los Dual Shock y de las tarjetas de memoria de PS2 hacen que los MultiTap de las consolas también sean distintos. Actualmente, todos los juegos de coches vienen preparado para usar esta conexión, aunque si quieres estar seguro, en la parte trasera de la caja del juego busca: "Mando optativo: SLEH-00024". Si viene, es que es compatible con USB.

El multitap de PS2 es el único que funciona con todos los juegos compatibles.

Los volantes USB

Hola peña, voy a comprarme un volante. Me han dicho que los USB son compatibles con todos los juegos de PS2, ¿es cierto?

Los volantes que llevan conexión USB son compatibles con todos los juegos de PS2 a excepción de los primeros.

El Dual Shock y los volantes de PSone

¿Puedo jugar en PlayStation 2 con el Dual Shock de PSone? ¿Y con los volantes?

Sí, pero te faltarán prestaciones. El Dual Shock 2 tiene los botones de acción analógicos, pero el Dual Shock normal no. Esto también te va a ocurrir con los volantes, y es una pena perder esta opción, aunque tampoco es demasiado problema. Todo depende de si quieres aprovechar las funciones analógicas.

Teclados y ratones oficiales

¿Ha sacado Sony algún teclado o ratón oficial para cuando podamos conectarnos a Internet? ¿valdrán los de PC?

Sony ha puesto a la venta, en unidades reducidas, un kit de desarrollo que incluye teclado y ratón. Además, también está desarrollando un monitor plano que "es la pera". La cuestión es si se llegarán a comercializar, ya que de momento no tienen demasiada utilidad y resultan caros. En cualquier caso, se supone que podrá usarse cualquier teclado y ratón USB. Nosotros, de hecho, ya hemos jugado a *Unreal Tournament* y *Age of Empires II* con un ratón y un teclado de PC. Eso sí, el juego tiene que ser compatible con el uso del periférico en cuestión.

La pistola USB

Tengo una pistola USB de PS2, ¿me funcionará con los juegos de PSone? ¿Y funcionará si conecto la consola al monitor del PC con un VGA Box?

Las pistolas de luz (USB o no) no funcionan en los monitores de los ordenadores, del mismo modo que no funcionan en la mayoría de televisiones de 100 Hz. Tampoco funcionan con los proyectores ni con la mayoría de las pantallas de plasma. Por supuesto, las pistolas USB no funcionan con los juegos PSone.

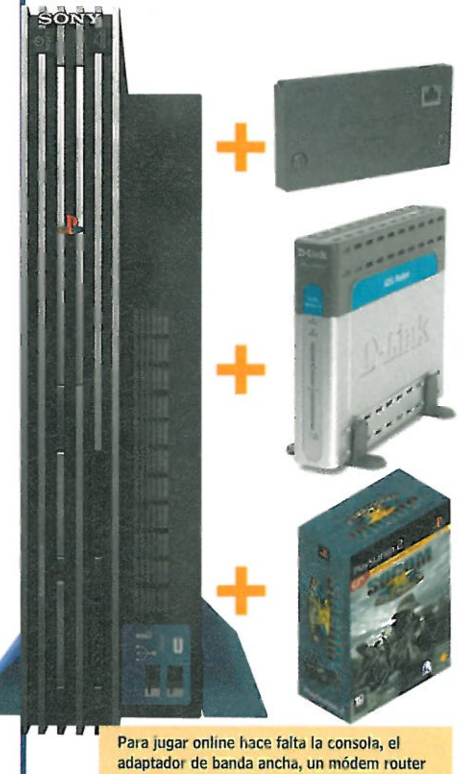
Antes de conectar una pistola de luz a PS2, asegúrate de que tu televisor es compatible con este periférico. Si es un televisor de 100 Hz o un proyector, puedes tener problemas.

Juego online y conexión a internet

Elementos básicos

¿Qué necesito para jugar Online?

Necesitas la consola, el Adaptador de banda ancha de Sony, una conexión a Internet con su módem y un juego Online.



Para jugar online hace falta la consola, el adaptador de banda ancha, un módem router y, por supuesto, un juego compatible.

Pagar por jugar

Además de comprar los juegos, y de pagar por la conexión a internet con cualquier operadora de banda ancha, ¿tendremos que pagar una cuota mensual para jugar online?

Sony, al contrario que ocurre con otras compañías de juegos, no tiene una plataforma online, de modo que no es necesario pagar mensualmente ninguna cantidad para jugar por internet. Sin embargo, algunos títulos, como *Everquest Online Adventures*, requieren un mantenimiento especial, es decir, que tendremos que pagar una cantidad directamente a la compañía que distribuya el juego. Todo dependerá del título del que estemos hablando.

La capacidad de la conexión

¿Servirá cualquier ancho de banda para jugar con PS2 online?

En principio, todos los juegos que se han puesto a la venta son compatibles con cualquier ancho de banda a partir de 128 Kbs. Sin embargo, a medida que los juegos vayan siendo cada vez más complejos es posible que requieran conexiones superiores, por lo que lo más recomendables es contratar desde ya mismo un ancho de banda de 256Kbs o 512Kbs.

Guardar la configuración

Cada vez que quiera jugar por internet, ¿tendré que configurar la conexión de mi consola?

No es necesario. Después de introducir la configuración por primera vez (y comprobar que funciona) la consola nos dará lo oportunidad de guardarla en una tarjeta de memoria. Si así lo hacemos, basta con introducir la tarjeta en nuestra consola antes de ponernos a jugar, así de sencillo.

E-mail a través de PS2

¿Será posible utilizar la conexión de PS2 a internet para enviar y recibir correo electrónico?

De momento no es posible utilizar la conexión para navegar por internet ni enviar e-mail, pero Sony está pensando aumentar próximamente las prestaciones de su servicio online. Además de enviar y recibir correo, también será posible ver vídeo en tiempo real o realizar videoconferencias (con un micrófono y una cámara USB). Por supuesto, a partir de ya mismo se puede chatear o participar en foros aprovechando la conexión con algunos juegos, por ejemplo SOCOM: US Navy Seals.

Iniciar sesión en .NET Passport — Ayuda
Dirección de correo electrónico: Play2mania@hotmail.com
Contraseña
Iniciar sesión automáticamente
Iniciar sesión
No recordar my dirección de correo electrónico en futuros inicios de sesión (seleccionar cuando el equipo sea de uso público)
.net
¿No tiene una cuenta de .NET Passport? Obtenga una ahora.

Todavía no es posible enviar correos electrónicos con PS2, pero en el futuro sí que se podrá.

Ralentizaciones por internet

En las partidas a través de internet, ¿notaremos cortes o ralentizaciones durante el juego?

Esas ralentizaciones, conocidas como "lag" se producían en los primeros juegos online de PC, pero ahora práctica-

MÓDEM, ROUTER, CABLEADOS Y REDES

Conectarse al módem del PC

Tengo un ordenador con Internet, ¿podría poner un cable del módem del ordenador a la PS2 para conectarla a Internet? ¿Cuánto costaría? No habrá que poner nada más, ni que pagar nada ¿no?

Si tienes un módem normal no vas a poder hacerlo, ya que no tendrá entrada ethernet, que es la conexión del Adaptador de Red de la consola. Lo que vas a necesitar es un router o un módem-router, que reparta la señal al PC y a la consola. Cambiar el módem por el router puede salirte por unos 100 euros, pero depende de la compañía que te dé el servicio, de las ofertas que tenga... Y, efectivamente, no vas a tener que pagar nada extra para jugar. Por supuesto, lo que sí tendrás que seguir pagando es tu cuota de conexión.



Si tenemos un módem USB y queremos conectar nuestra PS2, tendremos que configurar la conexión de la consola desde un PC que tenga una tarjeta de red ethernet 10/100.

Un módem-router con varias entradas nos permitirá conectar nuestra consola a internet, y además podremos utilizar todos los puertos libres para enchufar varios ordenadores.

El router, la solución más fácil

Actualmente accedo a Internet por medio de un router ADSL, ¿podré conectarlo a PS2? ¿cómo lo conecto? ¿Qué es lo imprescindible que tengo que tener para conectarme a la red con la consola?

Teniendo un router sólo te hace falta un cable cruzado del router a la consola. Ya está. ¿Ves que fácil?

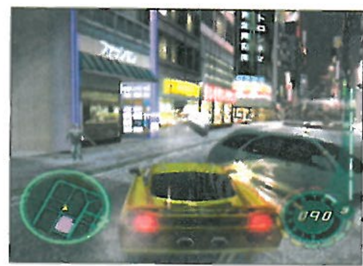
Una red entre el PC y PS2

Tengo conexión a internet por cable 128 kbs, el módem y el PC. ¿Para conectar la PS2 debo crear una red entre el ordenador y la consola? Si es con una tarjeta de red. ¿tendré que tener el ordenador encendido cuando quiera jugar online?

Si tienes banda ancha por cable, probablemente tengas un router en lugar de un módem. Si tienes un router no es problema, porque puedes conectar ahí directamente la consola sin tener que cambiar la configuración de tu ordenador personal.

Si quieres crear una red, necesitas una tarjeta de ethernet 10/100 para tu ordenador, que son muy baratitas, y dependiendo de la configuración que tengas en el PC, el tipo de módem etc, es posible que tengas que tener encendido el ordenador. De hecho, esto sería lo más normal.







En los juegos online de PS2 no hay cortes ni ralentizaciones, como ocurría al principio con el PC.

mente han desaparecido. Por supuesto, si tu conexión no tiene suficiente capacidad es posible que sufras un levísimo retraso en la reacción de la consola. En cualquier caso estos "saltos" no te impedirán jugar. De hecho, que PS2 sólo acepte conexiones de banda ancha es precisamente para evitar los lag.

Jugar solo a un juego Online

Hola, me encanta *Final Fantasy* y quería saber si el *FFXI* será divertido sin jugar Online; es decir, ¿tendrá modo Offline?¿Valdrá la pena comprarlos para jugar sin conectarse?

En principio, *Final Fantasy XI* va a ser exclusivo para jugar en red. No tiene opciones Offline. Sin conexión no puedes jugar, así que no merece la pena que los compres si no piensas conectarte. Si, como dices, te encanta *Final Fantasy*, cómprate el adaptador porque lo vas a pasar en grande.

El futuro de los juegos offline

El éxito de los juegos online ¿significará que ya no van a aparecer más juegos convencionales para PS2?

Lo primero que tienes que tener claro es que la inmensa mayoría de los juegos Online que están saliendo, permiten tanto el juego en red como en solitario. Vamos, que una cosa no es incompatible con la otra. Tienes ejemplos como *FIFA 2004* o *SOCOM*.

Esto quiere decir que el juego online no va a perjudicar al juego tradicional. Al contrario, cuantos más usuarios se pasen al juego por internet, más títulos incluirán modo online, pero a su vez, las compañías se esforzarán en desarrollar juegos "tradicionales" para satisfacer a los usuarios que todavía no se hayan conectado. Como ves, puedes estar tranquilo, aunque no vayas a conectar tu PS2 a la red.

Escoger oponentes

En las partidas multijugador ¿puedo escoger contra quién quiero jugar?

Por supuesto que sí. El primer jugador que se conecte debe crear una partida con ciertos requisitos, como una contraseña. Entonces basta con comunicarle la contraseña a tus amigos y ya puedes jugar una partida a tu medida.

Periféricos por internet

¿Podré utilizar todos mis periféricos en los juegos online?

En principio sí que será posible. Además de volantes y mandos especiales (como las alfombrillas de baile) la conexión de PS2 nos permite utilizar otros periféricos "especiales" para jugar online. Por ejemplo, se pueden utilizar los auriculares de *SOCOM* para comunicarnos en tiempo real con otros jugadores, y muy pronto incluso podremos transmitir imágenes con la cámara USB de *Eyetoy*.

Los auriculares con micrófono que vienen incluidos en SOCOM también funcionan perfectamente a través de internet.

Conexiones remotas: módem-PS2

Tengo el módem en el PC, que está en otra habitación. ¿Tengo que quitar el módem al PC para ponérselo a PS2 o tengo que conectarla directamente a la línea?

Lo que necesitas es conectar la consola al módem. Como ya tienes ordenador con módem, debes crear una red entre la PS2 y el PC. Para ello necesitas una tarjeta de red Ethernet 10/100 para el PC y un cable cruzado para conectar la consola al PC. Como lo tienes en otra habitación, te tocaría pasar el cable de una a otra. Otra solución más cara, pero que no requiere tirar cables, sería un router inalámbrico.

Conexiones remotas: router-PS2

Hola Play2manía, os quería plantear algunas dudas. ¿si tengo un módem híbrido (de los de Auna), conectado al PC en una habitación y la PS2 en otra, ¿cómo la conecto?

Tu caso es el más sencillo, ya que sólo necesitas un cable de red que salga del módem a PS2. Al tener la consola en otra habitación, tendrás que tirar cable. El cable de red es muy finito, así que lo puedes esconder.

Problemas con un router

Me he puesto ADSL hace poco y me va Internet, pero no la PS2. Tengo el router y el adaptador, pero cuando meto el CD para registrarme me dice que no me puedo conectar. ¿Qué tengo que hacer?

Es de suponer que has conectado la tarjeta ethernet al router, ¿verdad? Bueno, pues probablemente es que tienes algún puerto del router cerrado. Eso tendrías que configurarlo tú mismo. Nuestro consejo es que llamaras a tu proveedor, y más si es telefónica, que es la proveedora oficial de Sony. Si ellos tampoco te lo pueden resolver, prueba en la dirección http://es.playstation.com/

Para configurar el router con tu PS2 lo mejor es que llames al servicio técnico y sigas todas sus instrucciones.

La prueba del DNS

Tengo un problema con el acceso a Internet. Tengo un kit ADSL con router de Telefónica, y cuando pongo la dirección IP del DNS principal y secundario, me pone "error en la prueba del DNS" ¿Qué tengo que hacer? También me da muchos más errores y me pide datos que desconozco.



En el disco de configuración puedes elegir tu proveedor de servicios de una lista.



Lo más cómodo (y rápido) es que la consola detecte por sí misma nuestro DNS.

A ver, con el disco de configuración que acompaña al adaptador de red, y con en el juego SOCOM, puedes configurarlo todo de manera automática, tanto la IP como las DNS. Así, en el proceso de configuración del adaptador, la primera opción que se te da a escoger es el proveedor. Si además tienes la ADSL de Telefónica y la seleccionas, no deberías tener ningún problema, salvo que tu router no tenga ciertos puertos abiertos. La última opción de esta configuración es comprobar la conexión, si se te sigue quedando colgada en la prueba de las DNAS, te aconsejaríamos que llames al servicio técnico de Telefónica. Si no funciona, prueba a cambiar el adaptador de red de la consola, porque podría estar defectuoso.

Vídeo DVD


Los TV con función videojuegos no ofrecen diferencias sustanciales respecto a un televisor normal.

Sólo conectar y disfrutar

¿Qué necesito para ver películas en DVD en mi PS2?

No te hace falta nada. Simplemente, en vez de meter un juego, mete una película. Luego, si quieres, puedes comprarte un mando a distancia (mientras te sirve el Dual Shock), un equipo de sonido 5.1... Pero eso es si quieres. Una de las ventajas de PS2 es que desde el primer momento puedes ver películas sin tener que comprarte nada de nada.

Todo el cine a tu disposición

¿Qué tipo de películas DVD puedo ver en mi consola?

El DVD vídeo es un formato estándar, así que no vas a tener ningún problema con la opción que elijas. Cualquier película de ese formato puede ser leída por cualquier aparato de vídeo DVD, como es el caso de tu PlayStation 2. Así que tranquilo, podrás ver cualquier película que alquiles en tu videoclub habitual o que compres en cualquier tienda.

Televisiones para videojuegos

¿Qué significa que un modelo de televisor tenga función para videojuegos? ¿Es mejor un televisor así para jugar a PS 2?

Los aparatos de televisión con función de videojuegos suelen ser, simplemente, aparatos que tienen una entrada AV directa, y que cambian automáticamente al canal apropiado en cuanto enciendes la consola. Pero el resto de funciones son iguales que las de cualquier TV.



Ya hay películas de todo tipo disponibles en DVD. Sólo depende de tus gustos personales.

Los peligros de las consolas

¿Las consolas dañan el tubo de imagen de los televisores?

Existe esa creencia y se dice incluso que estos daños son mayores cuanto más grande es la tele, pero es sólo relativamente cierto. Lo que daña el tubo son las imágenes estáticas, ya sean de un juego o de una película en pausa. Sin embargo, los juegos cada vez tienen menos puntos de luz fijos. En las viejas consolas de 8 y 16 bits la mayoría de los juegos consistían en escenarios casi idénticos sobre los que se movía al personaje, de manera que las dos horas que estabas jugando eran los mismos puntos de luz los que sufrían el desgaste. Con los nuevos juegos este riesgo se reduce notablemente. Lo que debes hacer para evitar cualquier tipo de daño es observar unas medidas básicas de precaución. Sobre todo, no te dejes la tele encendida con un juego en pausa. Si, por ejemplo, vas a comer y no quieres apagar la consola, apaga el televisor.

Pausas durante las películas

¿Es normal que durante la reproducción normal de la película se produzcan pausas o saltos?

Sí. Esto es debido a que la película puede estar grabada en dos capas distintas del DVD, lo que aumenta su capacidad. La pequeña pausa se produce

VARIAS CUESTIONES DE CONEXIÓN

A un PC

¿Puedo conectar mi consola al PC y coger imágenes de los juegos o vídeos de las partidas mientras estoy jugando?

Sí, así es como nosotros capturamos las pantallas de los juegos que adornan nuestras revistas. Esto se consigue mediante tarjetas digitalizadoras. En muchas ocasiones estas tarjetas son, además, sintonizadoras de TV, es decir, sirven para ver la tele en el PC. El sistema de conexión es muy sencillo. Basta que conectes la clavija amarilla del cable de vídeo compuesto de la consola a la entrada de vídeo de la tarjeta sintonizadora. Verás el juego en el visualizador de la tarjeta y podrás capturar tanto imágenes fijas como vídeos. Eso sí, la calidad de imagen no es tan buena como si usaras una televisión de verdad. El precio de estas tarjetas es muy variable y puede ir desde los 60 euros de las más baratas hasta 300.

A un monitor de PC

¿Cómo puede ver juego en el monitor del PC con calidad?

Si quieres jugar en el monitor del PC y prescindir de la tele, puede usar las tarjetas digitalizadoras de las que hablábamos en la carta anterior, aunque esto no te va a dar la calidad que buscas. Para conseguir buena calidad tienes que recurrir a adaptadores VGA Box que convierten la señal de vídeo de la consola en una señal VGA que reconocen los monitores de ordenador. Además, este sistema te permite utilizar el monitor sin necesidad de tener el ordenador encendido; es más, hasta funcionan sin ordenador. Cuestan unos 60 euros, y resultan muy prácticos si tienes problemas de espacio o si, simplemente, quieres una altísima calidad de imagen.

Gracias a un VGA Box podrás ver tu consola en el monitor de un PC, es decir con más resolución que en el televisor.

A un equipo de música

¿Qué cables necesito para conectar PS2 a un equipo de música?

Para conectar la consola a una cadena de música normal no necesitas más que el cable de la consola. Es fácil, conectas las clavijas roja y blanca a la entrada de audio del amplificador del equipo y la amarilla a la tele (si es que quieres jugar). Después, basta con que selecciones en el equipo de música la fuente de sonido correcta. Ya sabes, suelen tener un selector para elegir si quieres oír el CD, la radio o el "auxiliar", que es la que debes usar.

Zonas regionales de DVD

- **Zona 1**: Estados Unidos, Canadá.
- **Zona 2**: Japón, Europa, Sudáfrica, Oriente Medio (incluyendo Egipto).
- **Zona 3**: Sudeste y Este de Asia (incluye Hong Kong).
- **Zona 4**: Australia, Nueva Zelanda, islas del Pacífico, América Central, Sudamérica, Caribe.
- **Zona 5**: Europa del Este (Rusia), subcontinente indio, África, Corea del Norte, Mongolia
- **Zona 6**: China

Las zonas de los DVD limitan la distribución paralela de las películas por el mundo. En una PS2 europea sólo podrás ver películas de zona 2, es decir, producidas en Europa occidental, Sudáfrica y Japón.

cuando la lente pasa de una capa a la otra, y esto es algo que te va a ocurrir en todos los reproductores del mercado, no sólo en PlayStation 2. También puede que el disco esté sucio.

Que nadie se salga de su zona

¿Qué significa eso de las "zonas" de los DVD?

Como la inmensa mayoría de las películas disponibles en DVD son multi-lenguaje, es decir, que vienen en muchos idiomas, te podría interesar comprar películas en otros países donde quizá estuvieran más baratas. Además, se puede dar el caso de que en EEUU, por ejemplo, esté a la venta en DVD una película que todavía no se haya estrenado aquí, lo que favorecería el mercado paralelo y afectaría a las distribuidoras. Para evitar esto, se ha incluido en los vídeo DVD una limitación zonal que impide, por ejemplo, que un lector de vídeo DVD español pueda reconocer las películas americanas.

Se puede ver, pero no grabar

¿Se puede grabar vídeo DVD con PS2? ¿Se podrá hacer más adelante?

PS2 es un lector de DVD y los lectores sólo pueden leer. Por supuesto, no puedes convertir un lector en un grabador. La única posibilidad es que te compres PSX cuando se ponga a la venta. Esta consola es una nueva versión de PS2, con un aspecto imponente, que incluye grabadora de DVD, disco duro y sintonizador de TV, que te permite grabar programas de TV al disco duro.

Sonido envolvente

¿Qué necesito para ver una película disfrutando de sonido 5.1 con PS2?

PS2 está preparada para reproducir el sonido Dolby Digital, pero para separar la señal en los seis canales que reproduce este sistema, necesitas un amplificador del que puedan salir los seis altavoces. Ten en cuenta que la única manera de conectar tu PS2 a uno de estos amplificadores es usando un cable óptico (y no todos los amplificadores tienen este puerto, así que cuidado si vas a comprar uno), ya que si empleas la señal de vídeo compuesto, con las clavijas roja y blanca, sólo conseguirás un estéreo.

Conectar los Home Cinema

¿Cómo conecto los altavoces Home Cinema a la tele? Ya tengo el equipo conectado a PS2.

No hay que conectar los altavoces a la tele. Los altavoces se conectan al amplificador y éste a la consola. Ya está. Lo único que tienes que hacer es bajar el volumen del televisor a tope.



Los equipos de sonido 5.1 se conectan directamente a la consola, no hace falta enchufarlos a nuestro televisor para ver DVD.

El amplificador ideal

¿Qué tipo de amplificador necesito para disfrutar de Dolby Digital? ¿Cuánto me puede costar?

Necesitas un amplificador que sea compatible con este estándar y que tenga entrada de sonido óptica. El precio va a estar en función del aparato que compres, y de si éste trae incluidos los seis altavoces o si te los tienes que comprar aparte.

Altavoces 4.1

Hola gente, quiero comprarme unos altavoces, pero no sé cuáles. ¿hay mucha diferencia entre unos 4.1 y los 5.1.? En precio hay más 100 euros de diferencia...

Sí que hay diferencia. Lo suyo es que, ya que te gastas la pasta, te compres unos 5.1. Es como si preguntaras que si compras PSone o PS2, ya que PSone es más barata... Seguro que encuentras unos 5.1 que no se te vayan de presupuesto. Te aconsejamos los Creative 5500, que además son baratos..

El cable óptico y el televisor

Tengo un Home Cinema, pero no sé cómo se conecta a PS2. probé con un cable óptico, pero no se oía ni se veía nada en el televisor.

Enchufa la consola al amplificador mediante el cable óptico y la consola a la tele con el cable normal. El cable óptico sólo lleva sonido, no imagen, así que es difícil que veas algo en la tele si no la enchufas a ella. Además, el sonido no va a salir por la tele, sino a través del amplificador y sus altavoces. Eso sí, el amplificador debe tener algún tipo de selector para determinar qué aparato quieres que se oiga. Normalmente aparecerá como "Externo" o "Vídeo". Es decir, le tienes que decir al aparato si vas a escuchar una película en el DVD o vas a escuchar el sonido de PS2 o del vídeo, por ejemplo. Mírate el manual del equipo de Home Cinema, eso nunca falla.

El cable óptico sólo lleva la señal de sonido, para ver la imagen también hay que conectar la consola al TV con el cable estándar.

Vídeo DVD, PS2 y Home Cinema

Estaba pensando en comprar un equipo de sonido para mi PS2, pero en casa van a comprar un Home Cinema. ¿Sería posible conectar la PS2 a los altavoces del Home Cinema?

Depende de lo que compréis. Tanto si compráis un DVD con amplificador incorporado, como si compráis por un lado el vídeo DVD y por otro el amplificador, tenéis que tener en cuenta que el aparato en cuestión tenga entrada óptica. De este modo podrás conectar tu PS2 al amplificador (no a los altavoces, eso es imposible). Cuando quieras oír un juego, tendrás que cambiar el selector del amplificador a "auxiliar".

Equipo de sonido estéreo

Hola playmaníacos, me he comprado el equipo de altavoces Creative Inspire 2.1 2400. Decíais que trae todos los cables, pero no sé cómo conectarlo, ya que le hace falta una entrada analógica, que PS2 no tiene.

En primer lugar, cerciórate que has comprado el equipo para PS2, ya que hay cuatro modelos (PS2, PC, GameCube y Xbox), cada uno con sus propios cables. Si has comprado el equipo correcto, tiene que venir un cable que haga de entrada analógica. Es un adaptador que se conecta a la salida AV Multi Out de PS2 y al que van los cables RCA de los altavoces.



Los equipos de sonido específicos para PS2 ya tienen incluidos todos los cables que son necesarios para escuchar la consola.

La mejor conexión a la tele

¿Cuál es la mejor forma de conectar PS2 al televisor para obtener la máxima calidad?

La mayor calidad la obtendrás con el S-Vídeo, siempre que tu TV acepte este tipo de conexión. Hay varios modelos de diferentes marcas, y todos con una calidad similar. Lo ideal es que te hagas con uno que combine las salidas AV (Amarilla, Blanca y Roja) con la de S-Vídeo. Así, además de gran calidad de imagen, podrás conectar la consola a otro aparato. Recuerda que la conexión S-Video (la clavija redonda) sólo lleva imagen, así que debes conectar el audio con los conectores rojo y blanco.

PS2 a través del vídeo

Tengo una tele antigua que no tiene euroconector, así que he conectado la consola al euroconector del vídeo. Para jugar no hay problemas, pero cuando trato de ver una película se ve fatal... ¿Se puede solucionar?

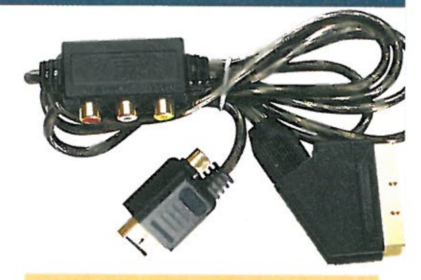
Es por conectar la consola al vídeo. Al hacer este puente activas el sistema anticopia que, como puedes imaginar por el nombre, se encarga de que no puedas grabar en VHS las películas en DVD.

Más vale que cambies de tele, o uses un cable RFU para conectar la consola por la antena, aunque casi es pecado.

Problemas con el cable RGB

¿Por qué no se ven bien las películas si utilizo un cable RGB?

El cable RGB es el que mejor calidad de imagen ofrece para jugar, así que lo normal es que también trates de usarlo para ver pelis. Sin embargo, todas las películas DVD llevan un sistema anticopia que se manifiesta cuando intentas ver una película con cable RGB. Para solucionarlo, en el mercado hay cables que tienen un interruptor que desconecta la protección. También puedes probar este truco: conecta el cable RGB a la tele y pon una película. Si sacas el cable poco a poco del puerto de la consola, milímetro a milímetro, llegará un momento en que se verá perfecto.



Los cables RGB para PS2 tienen un interruptor para desactivar la protección anticopia de los DVD y así ver la película con más calidad.

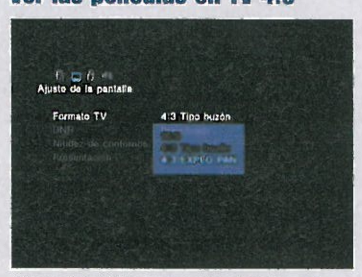
Juegos a muchos herzios

¿Qué significa la opción de 50 o 60 Hz que aparece en ciertos juegos?

Los Herzios representan la frecuencia de refresco de la pantalla del televisor. Si una tele tiene 50 Hz, significa que refresca 50 veces cada segundo. Cuanto más alta es esta frecuencia, mayor calidad y menos cansancio para los ojos. Los televisores de 100 Hz son los mejores, ya que se reduce el casi imperceptible parpadeo que todos los televisores tienen. Si tu TV está preparada para frecuencias superiores a 50 Hz (que es lo normal) y un juego te ofrece la opción de jugar a 60 Hz, hazlo. Vas a tener más calidad de imagen y más velocidad de juego. Eso sí, necesitas un cable RGB.

EL MENÚ INTERNO

Ver las películas en TV 4:3



El menú de PS2 nos permite seleccionar el formato de la TV antes de ver un DVD.

Hola, las películas que reproduzco en mi PS2 se ven en 16:9 (alargadas) y no sé cómo ponerlo bien, porque en el menú del DVD no se puede cambiar.

Para cambiar el formato de pantalla tienes que entrar en el menú interno de la consola. Primero pon la película en modo Reproducción. Según estés visionándola aprieta ● y la película se parará. En unos segundos aparecerá el menú interno. Con la cruceta selecciona la opción "Ajustar", entra en ella y, en "Ajuste de Pantalla", cambia el formato TV a 4:3 Tipo Buzón (la opción 4:3 Explo Pan acorta la pantalla por los lados). Después dale a "Play".

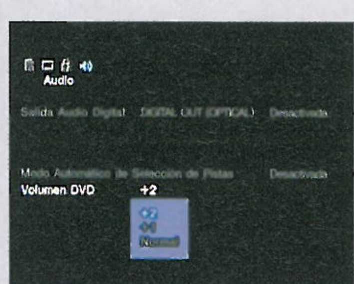
Problemas con el volumen de las películas

Cuando pongo una película el volumen se oye muy bajo en comparación con el de los canales, por lo que tengo que subirle casi al máximo. El problema es que cuando vuelvo a poner la televisión el volumen está altísimo. Me han dicho que se puede solucionar en el menú interno de la consola, pero en este menú el volumen no cambia de la posición "Normal". ¿Hay solución?

Tienes que cambiar el volumen del menú interno de la consola de la posición "Normal" a +1 o +2, según tu gusto. Para acceder a este menú hay que apretar el botón "Select" cuando la película se esté reproduciendo. Después selecciona la opción "Ajustar", ve al menú "Audio" y en volumen DVD pon "+2". Si no puedes cambiarlo es porque tienes activada la salida de Audio Digital. Desactívala (está en ese mismo menú) y se acabó el problema.

Los ajustes del menú interno

Hola, cuando veo una película y hago cambios en el menú interno de la consola, éstos hay veces que se quedan memorizados y otras, sin embargo, no. ¿A qué es debido?



El volumen de sonido de los DVD se puede ajustar en el menú interno de la consola.

Para que los cambios se queden grabados tienes que extraer la película en DVD de la consola antes de apagarla o reiniciarla. Las veces que no se te han grabado ha sido porque has apagado la consola sin sacar la película. ¡Quién se lo iba a imaginar!

La opción DNR

Hola playmaníacos, en el menú interno, hay una opción en "Ajuste de Pantalla", que se llama DNR. ¿Podríais explicarme para qué sirve esta opción? Muchas gracias y seguid haciendo la mejor revista.

DNR son las siglas de Digital Noise Reduction, que significa "Reducción del Nivel de Ruidos Digital". Como norma general esta opción debe estar desactivada. Si con alguna película aparecen ruidos o interferencias, actívala. Tiene dos niveles DNR1 y DNR2 (a mayor número, mayor reducción de ruidos). Verás como se nota la diferencia.



PRESENTA

LA GUÍA DE COMPRAS IMPRESCINDIBLE

para que decidas qué juegos comprar estas Navidades



- **Más de 100 juegos** comentados y puntuados
- **164 páginas** con todos los juegos ordenados y clasificados por géneros
- **Los superéxitos** de estas navidades
- **Los mejores test** de los juegos del año



Y ADEMÁS:

- **Un DVD para PC con 25 demos jugables** para probar los juegos antes de comprar

REVISTA+DVD

Por sólo 4,95€

¡Ya en tu quiosco!

007 Agente en fuego cruzado 55
007 Todo o nada 180
007: Nightfire 55
Age of Empires II 53
Alias 181
Aliens Vs Predator Extinction 53
Amplitude 54
Ape Escape 2 47
Atlantis III 46
ATV Off Road Fury 2 48
Battle Engine Aquila 55
Beyond Good & Evil 44, 70
Bloodrayne 50
Bomberman Kart 48
Breath of Fire Dragon Quarter 46
Britney's Dance Beat 54
Broken Sword: El sueño del Dragón 46, 94
Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds 50
Burnout 2 48, 117
Clock Tower 3 45, 84
Club Football 52
Colin McRae Rally 04 49, 108
Colin McRae Rally 03 49
Commandos 2: Men of Courage 53, 154
Conflict Desert Storm 50
Conflict Desert Storm 2 50
Conflict Zone 53
Crash Bandicoot: La venganza de Córtex 47
Crash Nitro Kart 48
Chaos Legion 50, 130
Dakar 2 48
Dancing Stage Megamix 54
Dark Angel 50
Dark Chronicle 46, 90
Dead or Alive 2 54
Dead to Rights 50
Def Jam Vendetta 54
Destruction Derby Arenas 48
Devil May Cry 50, 132
Devil May Cry 2 50
Die Hard Vendetta 55
Dog's Life 44
Dr. Mutto 47
Dragon Ball Z Budokai 54
Dragon Ball Z Budokai 2 54, 170
Drakan: The Ancient Gates 44
Driver 3 178
Ejay Club 54
Endgame 51
Enter the Matrix 50, 128
ESDLA: El Retorno del Rey 50, 118
ESDLA: Las Dos Torres 50, 134
ESDLA: La Comunidad del Anillo 44
Esto Es Fútbol 2003 52
Eternal Ring 46
Everblue 2 46
Evergrace 46
Evil Dead 50
Eye Toy Play 50, 150
F1 Career Challenge 49
FIFA Football 2004 52,136
Final Fantasy X 46, 93
Final Fantasy X-2 179
Forbidden Siren 177
Formula One 2001 49
Formula One 2003 49, 112
Freedom Fighters 50, 72
Freestyle Metal X 48
Frequency 54
Futurama 50
G1 Jockey 52
Ghost Recon 55
Ghost Vibration 45
Ghosthunter 45, 82
Giants Citizen Kabuto 50
Gift 47
Gitaroo Man 54
Gran Turismo 3 49, 116
Gran Turismo 4 174
Gran Turismo Concept 2002 49
Grand Prix Challenge 49
GTA III 44, 79
GTA Vice City 44, 58
GTC Africa 48
Hitman 2 44, 78
Indiana Jones y la Tumba del Emperador 44, 68
Indy Car Series 49
Jade Cocoon 2 46
Jak & Daxter 47
Jak II El Renegado 47, 96
Jurassic Park: Operation Genesis 53
Kengo: Master of Bushido 54
Killzone 182
Kingdom Hearts 46, 92
Kingdom Hearts 2 178
Kuri Kuri Mix 53
Kya Dark Lineage 47
La Fuga de Monkey Island 46
La Gran Evasión 44
Legacy of Kain Defiance 183
Legion: Legend of Excalibur 50
Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán 48
Los Sims 53, 152
Mace Griffin: Bounty Hunter 55
Mad Maestro 54
Madden NFL 2004 52
Manhunt 176
Max Payne 44
Max Payne 2 182
Maximo 50, 133
Medal of Honor: Frontline 55, 162
Medal of Honor: Rising Sun 55, 156
Men in Black 2: Alien Escape 50
Metal Gear Solid 2 44, 76
Metal Gear Solid 3 175
MGS 2 Substance 44
Midnight Club II 48, 106
Mission Impossible: Operation Surma 182
Monstruos SA 47
Mortal Kombat V: Deadly Alliance 54, 166
Moto GP 49
Moto GP 3 49, 114
Myst III Exile 46
NBA 2K4 52
NBA Jam 52
NBA Live 2004 52, 142
NBA Street Vol 2 52
Need for Speed Hot Pursuit 2 48
Need for Speed Underground 48, 110
NHL 2004 52
Nina 181
Ninja Assault 51
Onimusha 3 176
Onimusha: Warlords 44
Pride FC 54
Primal 44, 74
Prince of Persia 44, 60
Prisoner of War 45
Pro Evolution Soccer 2 52
Pro Evolution Soccer 3 52, 140
Pro Race Driver 49
Project Eden 50
Project Zero 45, 86
Project Zero 2 177
Rally Fusion: Race of Champions 48
Ratchet & Clank 47, 102
Ratchet & Clank 2 47, 98
Rayman 3 47
Red Card 52
Red Faction 2 55
Resident Evil Code: Veronica X 45, 87
Resident Evil Outbreak 177
Resident Evil: Dead Aim 51
Return to Castle Wolfenstein 55, 160
Riding Spirits 49
Roland Garros 2003 52
RTX Red Rock 50
Rugby 2004 52
Rygar The Legendary Adventure 50, 26
Sega Soccer Slam 52
Shadow Hearts 46
Shadow of Memories 46
Shinobi 51
Shox 48
Silent Hill 2 Director's Cut 45, 88
Silent Hill 3 45, 80
Silent Scope 3 51
Slam Tennis 52
Sly Raccoon 47, 100
Smash Court Tennis 52
Smuggler's Run 2 48
SOCOM US Navy Seals 51, 120
Sonic Heroes 179
Soul Calibur II 54, 164
Soul Reaver 2 45
Speed Kings 48
Sphinx 179
Spider-Man 51
Splashdown 2 52
Splinter Cell 45, 64
Splinter Cell 2 181
Spyro: Enter the Dragonfly 47
SSX 3 52, 146
SSX Tricky 52
Star Trek Voyager: Elite Force 55
Starsky y Hutch 51
Stuntman 48
Summer Beach Volleyball 53
Summoner 2 46
Syberia 46
Syphon Filter Omega Strain 180
Taz Wanted 47
TD Overdrive 48
Tekken 4 54, 172
Tenchu: La Ira del Cielo 45
Terminator 3: Rise of Machines 55, 175
The Getaway 45, 77
The Hulk 51, 124
The Italian Job 48
The King of Route, 66 48
The Mark of Kri 51
The Simpsons Road Rage 48
The Suffering 177
The Sum of All Fears 55
The Thing 45
Thunderhawk 51
Tiger Woods PGA Tour 2004 53
Time Crisis 3 51, 135
TimeSplitters 2 55, 163
Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad 45, 62
Tony Hawk's Pro Skater 4 53, 148
Tony Hawk's Underground 53, 144
Tour de France: Centenary Edition 53
True Crime. Streets of LA 45, 66
Turok Evolution 55
Unlimited Saga 46
Urban Freestyle Soccer 53
Vampire Night 51
Vexx 47
Victorious Boxers 53
Virtua Cop Elite Edition 51
Virtua Fighter 4 Evolution 54, 168
Virtua Tennis 2 53, 149
V-Rally 3 49
Wakeboarding Unleashed 53
War of the Monsters 54
Warhammer 40000. Fire Warrior 55
Whiplash 179
Wild Arms 3 46
Woody Woodpecker 47
World Championship Snooker 53
WRC 3 49, 104
WRC II Extreme 49
Wreckless 48
WWE Smackdown 5 54
WWE Smackdown! 4 Shout your Mouth 54
Xgra 48
XIII 55, 158
X-Men 2: La venganza de Lobezno 51
Zone of the Enders 51
Zone of the Enders: The Second Coming 51, 122



Novedades Noviembre

Ahora bájate también juegos y melodías polifónicas en: **www.newpark.tv**

Cómo bajarte una melodía?

Envía el texto **PM** *más el* **código** *del logo o tono al* **5959**

o llama al: 806.52.60.55 *Deja un espacio entre las palabras.*

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 e r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

MELODÍAS

TELEVISIÓN		CINE		NACIONALES		DISCO	
52096	Las tapitas	51037	Top gun	54380	Hipnotizadas	53014	Ecuador
52043	Southpark	51016	james Bond	54381	Hoy no te escaparas	53238	Space melodie
52023	Simpsons	51111	Pulp fiction	54367	De vuelta	53037	I will survive
52009	Expediente X	51027	Mision imposible	54385	Actitud	53362	Giulia
52098	La cremita	51127	la vida es bella	54369	Puedes contar conmigo	53257	Never Again
52036	Friends	51075	Gladiator	54180	Chiquilla	53262	Suburban train
52015	Los picapiedra	51120	Amelie	54231	A dios le pido	53357	Husan
52031	Ally Mcbeal	51000	Stars wars darth vader	54361	Es una lata el trabajar	53363	Emotion
52097	La medusa	51159	X-Men	54289	Mienteme	53225	Out of Grace
52052	Gran Hermano	51078	2001 Odissea en el espacio	54354	Haciendo el amor	53223	Played alive

TOP 10

54353	Papi Chulo
62096	Las tapitas
54210	Fiesta pagana
54368	Bye bye
54391	Son de amores
54387	Loca
54394	No es lo mismo
54388	La madre de Jose
54276	Ni mas ni menos
62094	Mas que nada

TOP 10

21083
01163
06047
29087
29095
01003
16222
18026
04131
06131

Cómo bajarte un logo?

Envía el texto **PM** *más el* **código** *del logo o tono al* **5959**

Deja un espacio entre las palabras. **o llama al: 806.52.60.69**

Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 e r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

LOGOS

DEPORTES	ANIMALES	CINE
05138	03520	04135
05203	03004	04012
05008	03051	04097
05015	03383	04006
05036	03422	04061
05012	03039	04108
05018	03629	04119
05107	03015	04072
05125	03503	04074
05131	03584	04000

EL BUSCADOR

Encuentra tus canciones preferidas

Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959 *Deja un espacio entre las palabras.*

Cómo bajarte un fondo?

Envía el texto **PMA** *más el* **código** *del fondo al* **5959**

Todos tus fondos en: www.newpark.tv

Deja un espacio entre las palabras.

FONDOS

35559 · 36283 · 35935 · 35923 · 35563 · 35079

35506 · 35516 · 35986 · 36036 · 36155 · 36234

36009 · 35570 · 35841 · 35980 · 35332 · 35548

35210 · 45037 · 35482 · 35497 · 35974 · 35427

35433 · 35428 · 35542 · 35501 · 35038 · 35446

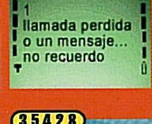
36235 · 36244 · 36246 · 36303 · 45015 · 35936























Cómo bajarte una melodía polifónica?

Envía el texto **PMP** *más el* **código** *del logo o tono al* **5959**

o llama al: 806.52.60.70 *y bájate más melodías polifónicas*

Indica los siguientes pasos: marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil

También puedes bajartelas desde la web www.newpark.tv

MELODÍAS POLIFÓNICAS

83910	Sweet dreams my LA ex	82004	A Dios le pido	82605	Es Una Lata El Trabajar
83909	Mixed up world	80298	Master of Puppets	82813	Mi Jefe
83908	Right thurr	80093	Equador	80044	Rocky
83907	Slow	82835	Miénteme	83667	Jogi
83906	Rain on me	80143	Pink Panther	83607	Besa mi piel
83905	Out of space	83808	Himno de España	83786	Desenchantee
83904	Music reach	80472	Every breath you take	80062	In The End
83903	Ying Yang	80024	The Matrix	80336	MacGyver
83902	Son de amores	81684	Mundian to bach ke	81686	Sambame
83901	Zorba el griego	83797	Mas que nada	82361	Chihuahua
83599	El chombo	80065	Friends	81664	Children
82652	Mago de Oz	83290	Sin Miedo a Nada	82436	Dígale
83796	El canto del loco	82124	Atletico De Madrid	80554	One more time
80017	Film	83580	Weekend	80197	Sandstorm
83584	Evanescence	80174	Expediente X	80217	I can´t get no satisfaction
83188	Himno oficial	83609	Ven ven ven	83914	No es lo mismo
83604	Malena Gracia	80108	Benny Hill	83809	Guardia Civil
83228	Safri Duo	82284	Color Esperanza	83875	Where is the hood at?
80025	Theme	80642	Enjoy the silence	83849	Molinos de viento
80277	Metallica	83598	Mariposa traicionera	82740	Maldito Duende
80726	Bob Marley	80406	Take on me	83806	Another night
82172	Himno oficial	83856	20 de enero	80137	Enter Sandman
83662	Beyonce	81685	Tu es foutu	83619	Semos diferentes-Torrente
80001	50 Cent	80045	Without Me	80131	Buffy the Vampire Slayer
80043	Film	80014	James Bond	80029	Jenny from the Block
81690	David Civera	83585	Libertine	83648	La familia Munster
83655	ACDC	82430	Devuélveme la Vida	83638	Eyes of the truth (Matrix R)
80269	Bomfunk MCs	81687	Puedes contar conmigo	80125	Mortal Kombat
81689	David Bisbal	83578	Hasiendo el amor	83654	Just cant get enough
80002	EMINEM	82123	Athletic De Bilbao	80012	Sk8er Boi
83835	Intro	82440	Dime	80091	20th Century Fox
83675	DJ Tiesto	83642	No te escaparas	83858	Alive
80293	Bon Jovi	80239	Final Countdown	83653	All the things she said
80096	Film	80041	Heaven	80321	Unforgiven
83850	Anuncio ONCE	82380	Dame Veneno	83661	Axel F 2003
82935	Navajita Plateá	81691	Jaleo	82190	Betis
80056	Faithless	83650	Saint Anger	83477	Valencia

Cómo bajarte un juego?

Envía el texto **PMJ** *más el* **código** *del juego al* **5959**

o llama al: 806.52.60.50 **marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil**

JUEGOS

X-MEN — Código: 1215

móviles compatibles: T720-3100-3300-3510i-3650-5100-6650-6220-6310i-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-8910i-gx10

TOP GUN — Código: 1213

móviles compatibles: T720-3650-7650-gx10

THE ITALIAN JOB — Código: 1216


móviles compatibles: 3650-7650-gx10

KILLING BOSS — Código: 1050

móviles compatibles: 3410-3510-3650-6100-6310-6610-7210-7250-7650-m50

MIRROR IN ACTION — Código: 1052


móviles compatibles: 3410-3650-6310-7650-m50

SKATER BOARDER — Código: 1070


móviles compatibles: 3410-3650-6310-7650-m50-gx10

ANIMAL BINGO — Código: 1027


móviles compatibles: 3650

SPEED DEVILS — Código: 1014

móviles compatibles: 3410-3510i-3650-5100-6100-6610-7210-7250-7650-c55-m50-mt50

MONSTER MADNESS — Código: 1264


móviles compatibles: 3100-3300-3410-3510i-3650-5100-6100-6220-6310i-6600-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-NGage

PHANTOM EAGLE — Código: 1025
móviles compatibles: 3410-3510-3650-6100-6310-6610-7210-7250-7650-gx10

ICE HOCKEY MANIA — Código: 1054

móviles compatibles: 3650-7650

JUNGLE STORY — Código: 1049

móviles compatibles: 3650-7650

FALLEN ANGEL — Código: 1022

móviles compatibles: 3410-3510-3650-6100-6310-6610-7210-7250-7650-m50

SHOTING STAR — Código: 1069

móviles compatibles: 3650-6310-7650-gx10

MUSIC PANG PANG! — Código: 1056

móviles compatibles: 3410-3510-3650-6100-6310-6610-7210-7250-7650

RAYMAN 3 — Código: 1018


móviles compatibles: 3510i-3650-7650-gx10

PRINCE OF PERSIA — Código: 1005

móviles compatibles: T720-3410-3510i-3650-5100-6100-6610-7210-7250-7650-gx10-m50-mt50

INVADERS — Código: 1263
móviles compatibles: T720-3100-3300-3410-3510i-3650-5100-6100-6220-6310i-6600-6610-6650-6800-7210-7250-7250i-7650-8910i-NGage-MTD-P800

MÓVILES COMPATIBLES

MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS: NOKIA-Logotipos Pequeños: 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702, Melodías: 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8910, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 **SIEMENS**-Logotipos Pequeños: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) Melodías: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) **ALCATEL**-Logotipos Pequeños: 310, 311, 511 Melodías (monofónicas) 310, 311, 511 **ERICSSON** Logotipos Pequeños T20e, T29, T39, R520, T65, T68 Melodías T20e, T29, T39, R520, T65, T68 **MOTOROLA**-Melodías v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008 **SAMSUNG**-Melodías R210, R200 **TRIUM**- Melodías Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura **MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS: NOKIA:** Nokia 3650, Nokia 3510 y 3510i, Nokia 7650, Nokia 7210. **PANASONIC:** Panasonic GD87. **SAMSUNG:** Samsung SGH-T100 Samsung SGH-N620. **SIEMENS:** Siemens S55, Siemens C55. **SONYERICSSON:** SonyEricsson T300, SonyEricsson P800. **SHARP:** Sharp GX10. **MOTOROLA:** Motorola t720

Coste de la llamada: 0,90 € sin IVA Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad o productos de nuestra marca. en el caso de no querer recibir dicha información date de baja enviando un e-mail a mm@mminfo.net con tu número de móvil.

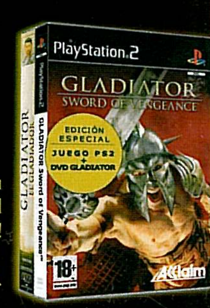
GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

Un guerrero esclavizado,
elegido por los dioses...
para devolver la gloria al Imperio.





PlayStation®2











Edición limitada.